2001年7月号 总[illegible]册

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

网吧游戏开禁了?!

2001年4月，一篇《为网吧游戏开禁鼓掌》在网路上被广为转载，然而各地网吧接连传来因顾客玩游戏而受处罚的消息，网吧到底能否游戏？

游戏修改至尊 FPE2001再战江湖

藉由李果兆先生的亲自讲述，揭示了FPE2001全新的网络游戏修改功能，为您带来第一手强力游戏修改工具特报！

软硬武略

玩家声卡新选择：Hercules GTX
GBA硬件周边总动员
显卡明日之星：Kyro II完全剖析
AMD DDR芯片组最强音：SiS 735
Monster的模拟器快报

七月快讯

EIDOS亏损严重
“离子风暴”日落风息
“古墓”电影试映受挫
UO原班人马投奔韩国阵营
“网三”高手聚首京城
家用机E3盛会简报
XBOX操作界面公开

新作前瞻：极品飞车：在线汽车城，青涩宝贝II，神话时代，神出鬼没，战俘，Charr：格林的命运，毒液，模拟人生网络版，美少女梦工厂IV，终极过山车，银河系演义

电玩资料夹

评点报告：Z字特工队：钢铁战士，侠客游IV，大富翁V，太阁立志传IV，沙丘霸主……

神秘岛III放逐者 完全图解攻略
1937特种兵 武工队完全杀敌手册
龙战士III全攻略
召唤者 完全冒险攻略

麻辣玩家

论近年来RPG的不足
我不喜欢游戏
文渊阁：月之漫步者

零售价：7.80元 网站 www.fcgm.com.cn
ISSN 1009-6183

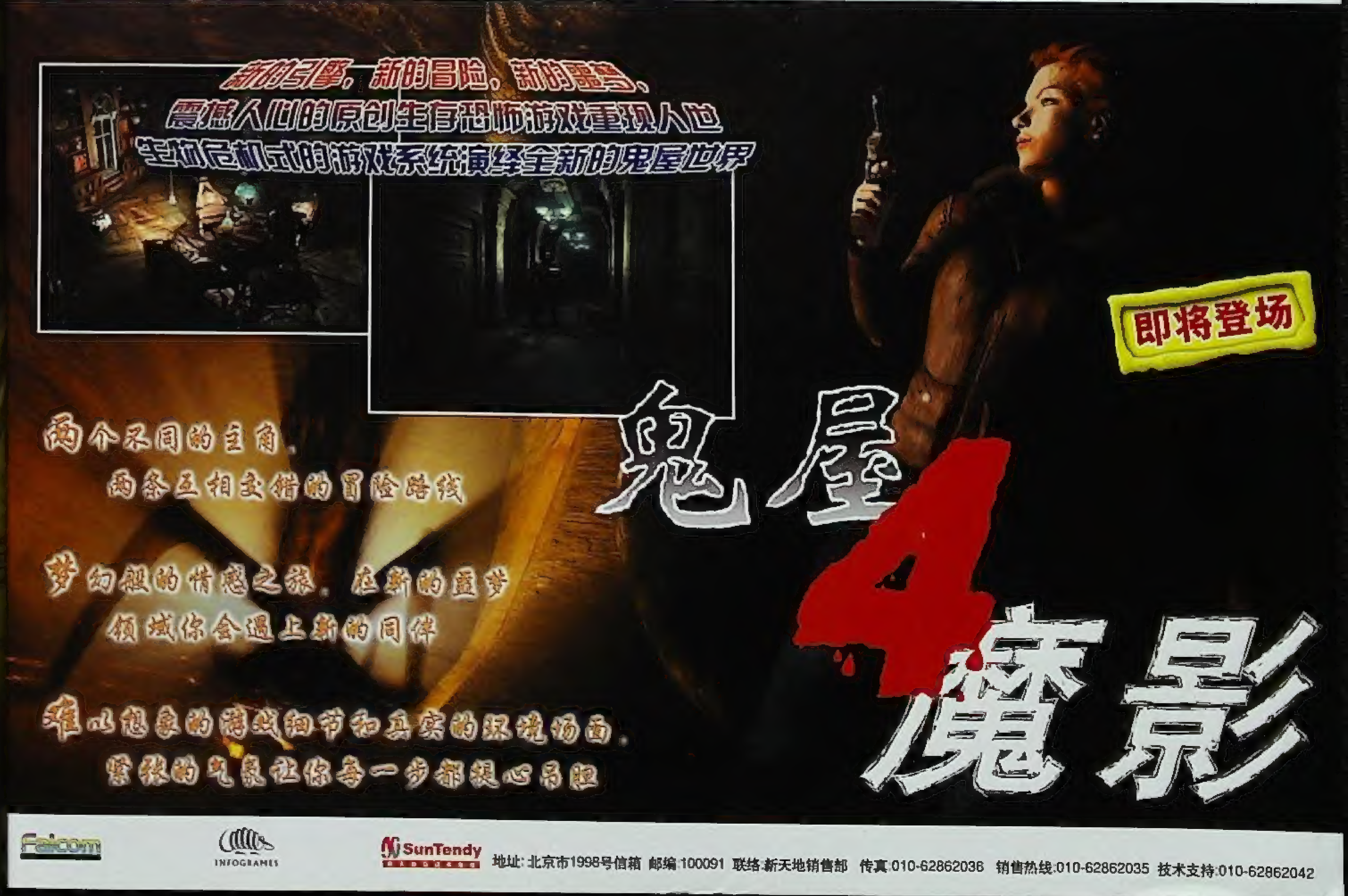
敬告：游戏有益身心 沉迷影响生活

韩国游戏惊世力作
根据韩国同名小说改编
华丽的魔法效果，丰富的战斗场景，
精细的画功，令人惊叹不已，
它是集 ARPG 和即时战略于一身的旷世巨作，
在韩国游戏界引起震惊的空前巨著，
它是一部令韩国上百万玩家为之倾倒的电脑游戏。
魔界争霸
镜子战争
近期推出．敬请期待 公司网站：www.jjsoft.com.cn
JJsoft
2CD 简体中文版
史诗般的战争从这里开始
梦一般的故事即将来临
声明：
由于魔法时代的优良品质使得盗版商
纷纷仿制，质量却得不到保证，
为此本公司郑重声明，购买时
请选择合法销售点及原版产品。
魔法时代
捷径出品
2CD
1月上市 38 元
游戏制作大师
功能强大的创作工具，用它能开发出像
《暗黑破坏神》一样的游戏。
轻松上手的操作方法，让您轻易创作出
想要的场景。
素材库内容应有尽有，多达上千种音效，
近百种魔法可供选择。
98 元
中国独家代理 北京捷径电脑公司
门市地址：北京海淀区阜成路 8 号西平房
邮购地址：北京市 813 信箱 (100037)
咨询电话：010-68730
销售热线：010-68520

主题公园
公司
（中文版）
充满欢笑的乐园
惊险刺激的探险
全等你一探究竟
迈向总裁之路
3 种风格各异的主题乐园
18 种刺激的云霄飞车
200 种新奇多样的游乐设施
全新刺激惊险的关卡
逼真的经营模拟
新奇的云霄飞车设计工具箱
完全中文汉化、并有滚石新生代女歌手黄嘉千中文配音
EA GAMES
EA ELECTRONIC ARTS
电子艺界
电子艺界有限公司北京办事处
地 址：北京首都体育馆南路 6 号
新世纪饭店写字楼 1058 室
邮 编：100044
电 话：010-68492168
传 真：010-68492169
网 站 www.ea.com.cn
总代理商：中国图书进出口(集团)总公司
地 址：北京市朝阳区工体东路 16 号
邮 编：100020
电 话：010-65002896

盟军敢死队
2
即将全面引爆！
敬请密切关注
SunTendy
地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联络：新天地销售部
传真：010-62862036　销售热线：010-62862035　技术支持：010-62862042
连邦
北京连邦软件股份有限公司　销售总代理　地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦9层
邮编：100080　联络：连邦销售部　电话：010-62525338　游戏频道：games.federal.com.cn

永远的伊苏II
经典日式RPG永远的升华！
中文
豪华版、标准版
7月同时推出！
日式ARPG的巅峰之作，《伊苏》系列新的里程碑！
历经3年的全新制作，伊苏世界的最新演绎。
中文豪华版 98元　内含游戏光盘 2枚　主题典藏光盘 1枚
"伊苏：天空之神殿" 全四卷原创动画VCD 2枚
《永远的伊苏》全彩原画设定画册 1本
中文标准版 48元　内含游戏光盘 2枚　精制使用手册 1本
伊苏
ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER
永远的伊苏 II


新的引擎，新的冒险，新的噩梦，
震撼人心的原创生存恐怖游戏重现人世
生物危机式的游戏系统演绎全新的鬼屋世界
即将登场
两个不同的主角，
两条互相交错的冒险路线
梦幻般的情感之旅，在新的噩梦
领域你会遇上新的同伴
难以想象的游戏细节和真实的环境场面，
紧张的气氛让你每一步都提心吊胆
鬼屋
4
魔影
Falcom
INFOGRAMES
SunTendy
地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联络：新天地销售部　传真：010-62862036　销售热线：010-62862035　技术支持：010-62862042

SunTendy
全球首部基于西部背景的实时战术游戏！
附赠全中文任务简报 全国热卖中
48元
"盟军"式的游戏系统，6名身怀绝技的赏金牛仔，25个手绘高精细关卡。
转轮枪、飞刀、响尾蛇……配以独创的计划动作定义系统，定能使你的队员配合得天衣无缝！
每个敌人的10种性格及35种以上的平民和动物均会有不同反应，令场景和任务更加真实丰富！
赏金奇兵
西部通缉令
好评热卖中
48元
英雄萨姆
萨姆将带你走进
超爽的射击世界！
▲ 一改射击游戏昏暗的主题，明亮、逼真的光线效果带给你与众不同的感受。
▲ 利用游戏中的编辑器，你可以自己制作游戏关卡、以及各种怪物模型。
▲ 可以通过互联网和局域网进行多人游戏，并支持在同一台电脑上2—4人分屏作战。
将《永远的伊苏II》中文标准版、《英雄萨姆》2张用户卡及10元邮资一并寄回新天地，便可获赠《伊苏——天空之神殿》全4卷原创动画VCD一套。
evolva
基因战士
现已上市
48元
这是一场发生在未来银河系中的特殊战斗……
你，将指挥四名基因战士远征外太空……
他们的能力便是——吸取敌人的基因来强化自我！
INFOGRAMES
在生与死、善与恶的边缘
寻找失去的记忆！
精装限定版
现已发售
98元
异域惊魂曲
即时战略的世界里一直没有
孤胆英雄们的身影，「呼啸
战神」将改变这一切！
呼啸战神
现已上市
48元
SunTendy
地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:010-62862036 销售热线:010-62862035 技术支持:010-62862042

© TAKUYO/ASUKA
悸动的心
简体中文版
双CD 仅售48元
想体会他（她）的生活吗？
想知道另外一个神秘……
这里！你可以扮演“男”或“女”！
这里可以圆你一个梦……
经历500多种意外经历后，你会发现……
TAKUYO
EVSoft 地球村
晶合互动
POWER DOLLS
Detachment of Limited Line Service
特勤机甲队 4
即将上市 仅售38元
KOGADO Software Products
WAEI
经典战略游戏《特勤机甲队》又出新作！
美少女战士再度出击！
更加简便的操作，更加精美的画面，更有全程语音相伴！
魔法风云会系列第一本
美国威士智授权，国内第一本万智牌系列丛书。
进入多明尼亚虚幻时空，感受西方奇幻文学魅力。
精美包装，仅售２８元
MAGIC The Gathering 大战役
晶合互动
北京晶合互动多媒体软件有限公司
地址：中国北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦413室
邮编：100036 电话：010－88118588－5000
传真：010－88135693
电子函件：support@jhgame.com
技术支持电话：010－88115588－5004
分销电话：010－82634097、82634089
传真：010－82634088
邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010－82634092、82634107
晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售。

无需掌握任何语言，无需准备任何素材，需要的只是您的想象力！
韩国专业游戏开发商DANDA倾力巨作
功能强大的的创作工具 用它能开发出像《暗黑破坏神》一样的游戏
轻松上手的操作方法 让您轻易创作出想要的场景
素材库内容应有尽有，多达上千种音效，近百种魔法可供选择
完全开放的制作平台，可以利用3DS MAX，PHOTSHOP等设计软件进行个性化的创作
专业级游戏开发工具
ACTION RPG DICE
游戏制作大师
ARPG篇
简体中文版
捷径出品
4月火爆上市
零售价98元
特约经销商（排名不分先后）：
连邦 :62525338
树人 :82657364
正普 :82671133
里仁 :62615307
万众 :82627438
晶合 :82634108
鸿达 :68745744
天极网 :82657868
育碟苑 :82656589
石家庄连邦 :0311-6978123
上海树人 :021-64878403
上海正普 :021-63514015
杭州正普 :0571-6966646
永兴四方 :62631986
南京电脑报 :025-4547533
厦门金科达 :0592-2227880
圣比尔 :62527963
碧海长风 :62647066
广州恩富特 :020-87509952
广州树人 :020-87586692
广州正普 :020-87510467
武汉正普 :027-87851266
成都正普 :028-5233659
广州骏网 :020-87531488
广州南软 :020-87548549
上海茂立 :021-63226198
上海赛乐氏 :021-63743028
说明手册
全国各大软件店均有销售
邮购地址：北京 813 信箱（100037）
门市地址：北京市海淀区阜成路 8 号西平房
服务网站：www.jjsoft.com.cn
咨询电话：010-68730166
销售热线：010-68520836
JJsoft DANDA Design & Animation @Sofnet
北京捷径电脑有限公司独家代理

Ubi Soft 育碧软件
阿尔卡特
AMD Athlon
浴血奋战
誓死赢取"A风"手机
48元 2CD
简体中文版
7月上市
内含资料片
"特警迷城"
Tom Clancy's RAINBOW SIX 彩虹6号™
雷霆战将
白金典藏版
详情敬请关注育碧最新动态
阿尔卡特最新款手机，AMD 1GHz速龙芯片，《生化危机3》豪华版... 奖品多多等你拿!
百脑汇 Buynow
"彩虹六号"王者挑战赛 暑期将在上海、北京两地百脑汇举行

Ubi Soft 育碧软件
工人物语IV
明天就是比武大会了，
听说第一名可以得到
公主的热吻......
?! ?! ?!
这个明明是点石成金术，
怎么点出一坨
接到园林局的通知，
说我蓄意破坏森林，
乱砍乱伐，要停职!
%*!$%，
昨天我站岗时摸鱼，
居然摸到六口鲨，
给队长抓住了!
这俩月流行口蹄疫，
大家都改吃鳄鱼肉!
看来俺的猪肉是卖不掉了!
48元
简体中文版
7月上市
F1 Racing 一级方程式大奖赛
每条赛道均让你体验到极速的感觉
48元 7月上市
诺曼底登陆 CLOSE COMBAT V 近距离作战V
著名战争游戏系列最新作
48元 7月上市 中文版
Fallout TACTICS 辐射战略版 钢铁兄弟会
核战特攻队协同作战、智破死亡任务
58元 8月上市 3CD

完全模拟世界顶尖方程式大赛，让玩家体验真实的一级方程快感！
99.9%的跑道真实性
请你来体验这里的每个弯道
首部使用"GPS"全球卫星定位系统来制作赛道的赛车游戏
F1 Racing
所有车队、赛手，赛车资料经世界F1
官方组织授权，完全按真实数据制作
"这是我们所见过绘图表现最佳
的一级方程式赛车游戏"
专业杂志评论PC Player 2/2001
F1 Racing 一级方程式大奖赛
PC CD ROM
Developed and Distributed by Ubi Soft
Published by VIDEOSYSTEM
"Formula One", "Formula 1", "F1" and "F1A Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trade marks of the Formula One group of companies.

MAGIC The Gathering
万智牌
中国国家体育总局批准社会体育
指导中心实验推广的健智体育项目
10国语言发行，风靡全球52个国家
啟示錄
APOCALYPSE
©2001 威世智公司版权所有
www.wizards.com.cn
www.magicinvasion.com
美国威世智有限公司北京代表处
电话：010-85298086
传真：010-85298101
地址：北京市朝阳区光华路1号
嘉里中心南楼1621室 100020
中国区万智牌产品一级代理商
北京嘉合时代软件技术有限公司
电话：010-82635558
传真：010-82634093
地址：北京市海淀区小南庄怡秀园1号 100089
邮购电话：010-82634107 010-82634092
地址 北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089

周星驰
赵薇
少林足球
SHAOLIN SOCCER
PC GAME
甜在心饅頭
吴孟达
周星驰第一部电影配套游戏
奥美电子推出第一部中文游戏
开创运动式角色扮演
搞笑电影片改编
展略科技有限公司
Info-Mission Tech. Inc. Ltd.
EcoPro
Ecopro Hi-Tech Holdings Ltd.
奥美电子
A E C
www.aomeisoft.com
新挑战
每时每刻!
(027)85801802
(010)82657909
(021)53080364
奥美电子(武汉)有限公司 武汉市江汉北路34号九运大厦10楼D座2号
热卖中
埃及艳后
CLEOPATRA
QUEEN OF THE NILE
你能抵抗她的诱惑吗
揭开神秘的面纱
落日帝国
使用了革命性的Unreal竞技场游戏增强动作引擎版本，将置身于一个绚丽的三维冒险环境之中。一个智慧性摄像系统将游戏的第三人称视角显示提高到了一个新层次，你不论是在封闭的岗楼或是开放的场地

部落2
TRIBES 2™
优化的交互性游戏界面.内含地图编辑器.
强大图形引擎可以渲染巨大的户外场景.
强大的护甲系统可任你自由进行组合.
允许超过50人的网络对战模式.简洁的操作界面使你寻找和进行游戏更方便.
可供多人乘坐的地面和空中交通工具.
组队拼杀才是你生存只道
飞虎队之精英版
霹雳小组3
中文版
ELITE EDITION
SWAT3
CLOSE QUARTERS BATTLE
在原有的16个单人任务基础上又新增了5个全新的任务
竞赛模式是所有动作类游戏多人模式中所不可或缺的部分，而霹雳小组飞虎队之精英版也不例外，其中有“自由竞赛”、“组队竞赛”、“最后胜者”和“彩弹游戏”。
游戏引擎作了相当程度的改进因而游戏在实际运行中显得非常的平滑和稳定
意外惊喜 第一批购买SWAT3飞虎队之精英版游戏你将有机会得到奥美电子赠送的SWAT3金属徽章
5个新关卡和网络对战功能
www.aomeisoft.com www.aomeisoft.com
++ www.aomeisoft.com ++ AUTOMATION ELECTRIC (WUHAN) CO.,LTD
奥美电子(武汉)有限公司
销售热线：(027)85757017
服务热线：(027)85762513
E_mail:52aec@21cn.com
北京分公司
销售热线：(010)82657908
服务热线：(010)82657905
E_mail:aec@aomeisoft.com
上海分公司
销售热线：(021)53080364
服务热线：(021)53080365
E_mail:aec_sh@aomeisoft.com
奥美电子
AEC
www.aomeisoft.com

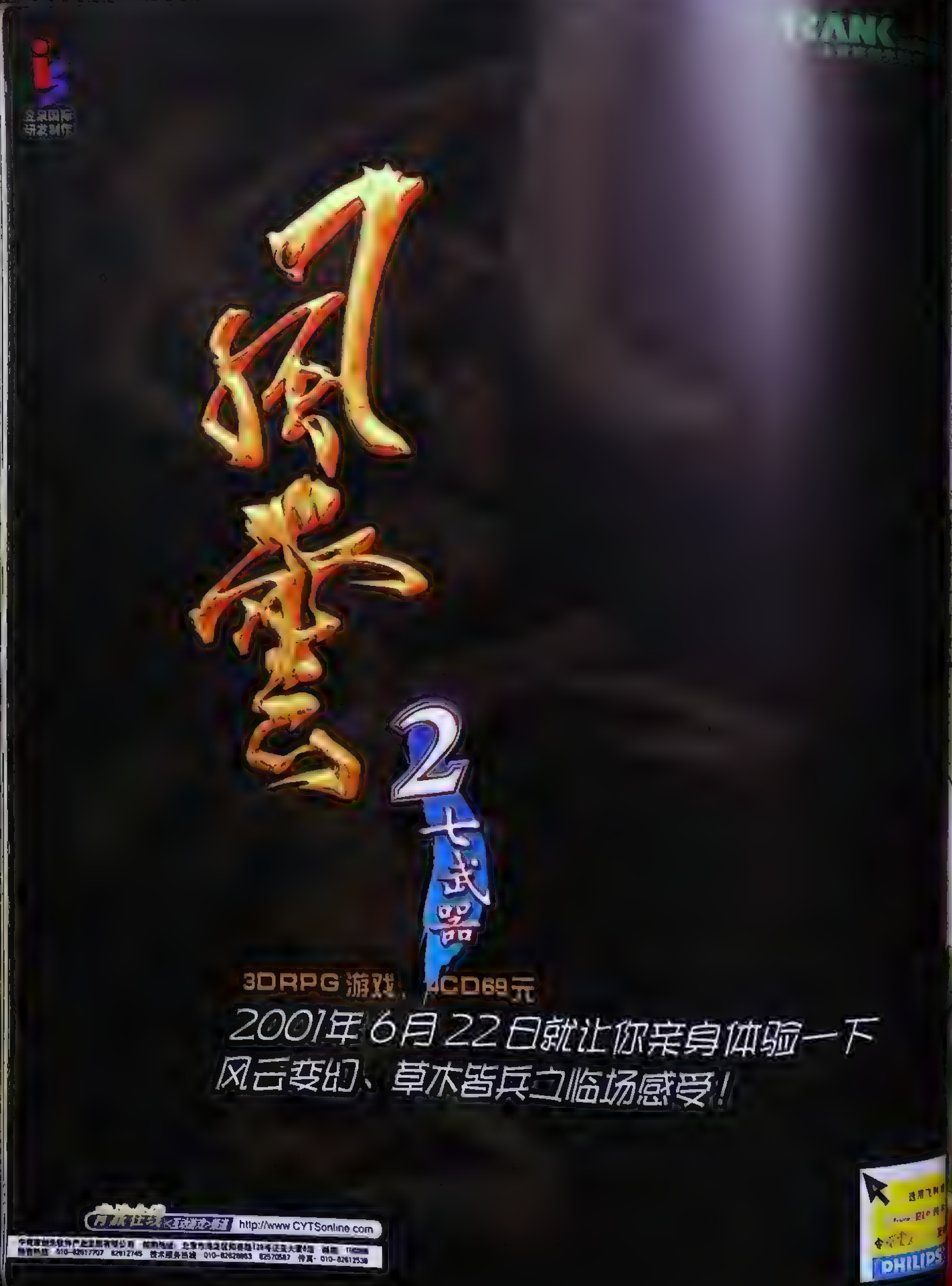
地面控制
中文版
GROUND CONTROL
火暴的图像和音效
独特的班级控制和部队升级
绝好的操作给游戏了高娱乐性
精彩的单人战役和连线对战模式
严谨的故事情节
POSSESSION IS 9/10ths OF THE
游戲急速
GAME SPEED
www.aomeisoft.com www.aomeisoft.com
++ www.aomeisoft.com ++ AUTOMATION ELECTRIC (WUHAN) CO.,LTD
奥美电子(武汉)有限公司
销售热线：(027)85757017
服务热线：(027)85762513
E_mail:52aec@21cn.com
北京分公司
销售热线：(010)82657908
服务热线：(010)82657905
E_mail:aec@aomeisoft.com
上海分公司
销售热线：(021)53080364
服务热线：(021)53080365
E_mail:aec_sh@aomeisoft.com
奥美电子
AEC
www.aomeisoft.com

拾起做人的尊严　捍卫人类的界石
EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION
你将循着邪神巴力－最后的大恶魔的踪迹，
进入野蛮人的高原……
巴力同他的魔鬼弄臣们四处作恶，企图腐
蚀灵力巨大的世界之石－隔绝人类生灵与
地狱魔界的界石……
DIABLO II
毁灭之王
暗黑破坏神2资料片
简体中文版
38元
DIABLO
暗黑破坏神
热卖中
38元
暗黑一出，谁与争锋
BLIZZARD ENTERTAINMENT
暗黑破坏神中文版　五月全面上市
玩的痛快　更要玩的明白
你还要在阴森恐怖的危险任务里继续来砍杀…
大菠萝！
新挑战　每时每刻！
奥美电子 AEC
(027)85801802、(010)82657909、(021)53080364

HALF-LIFE
COUNTER-STRIKE
反恐精英
半条命－反恐精英
用PHILIPS 显亮纯平
更鲜亮
特等奖
140S液晶彩显
每月大奖
107T显亮纯平
PHILIPS显亮纯平和液晶彩显等着你来拿
内含双CD
中英文版
连线FPS玩家的福音
超强刺激单人任务
包含史上深受欢迎的半条命
军团要塞、针锋相对等游戏
奉送搜集了单机陪练系统精彩地图
与其它游戏DEMO在内的光盘
密切关注
POWERED BY HALF-LIFE TECHNOLOGY
采用半条命引擎
GUNMAN CHRONICLES
战栗枪手
对于你　勇气比枪更重要
++ www.aomeisoft.com ++ AUTOMATION ELECTRIC (WUHAN)CO.,LTD
奥美电子(武汉)有限公司
销售热线：(027)85757017
服务热线：(027)85762513
E_mail:52aec@21cn.com
北京分公司
销售热线：(010)82657908
服务热线：(010)82657905
E_mail:aec@aomeisoft.com
上海分公司
销售热线：(021)53080364
服务热线：(021)53080365
E_mail:aec_sh@aomeisoft.com
奥美电子 AEC
www.aomeisoft.com

盗色警戒
简体中文版
国内引进的首款捷克令你倾倒的即时战略游戏!
48元
它们的命运掌握在你的手中。
你有足够的胆量吗
EVSoft
800j.com
万众骏网电子商务有限公司
万众合力科技有限责任公司
总经销
销售电话：010-82627435/36/37/38/39
网 址：www.800j.com
特约邮购：万众软件俱乐部
电 话：010-62510109、62510224
邮购地址：北京双榆树101号信箱
邮 编：100086

娱动工场数码科技
中国专业游戏开发商
www.Xgameworks.com
大家来找X
广受欢迎街机游戏
登陆家庭电脑
19元
附赠
这两款游戏正版光盘中附送中国首部三维恐怖冒险游戏神探聊斋·鬼寺的全新演示版。
大为流行的街机模式 在家玩不用多花钱
PC独有的剧情模式 男孩女孩任你挑选
浪漫缠绵的情侣模式
休闲益智类游戏
寻找藏宝图，轻松中大奖
特等奖
PS2+DC+GBA
只要你将正版《大家来找X》中的藏宝图玩出来，就有可能获得丰厚的大奖!
建议年龄 全年龄
6月18日
内地、港、台劲爆热卖中
6月18日
全年龄
问答也疯狂
Let's GO!
知识无止境
休闲也疯狂
3000道问答题，天文地理历史文学、体育竞技、趣味娱乐、综合艺术、无所不包
游戏形式轻松活泼且操作简单
手疾眼快与学识渊博同样重要
19元
香港智傲系统有限公司
代理香港地区发行
台湾会宇多媒体股份有限公司
代理台湾地区发行
北京正普科技发展有限公司
全国总经销 电话：(010)82671133
北京银冠电子出版有限公司 出版
北京娱动工场数码科技有限公司
地址：北京市海淀区阜成路42号中裕商务花园8号楼C座 邮政编码：100036
电话：(010) 88111688 88142188 传真：(010) 88141326
网址：www.Xgameworks.com E-Mail：support@Xgameworks.com



金泉国际
研发制作
风云 2
七武器
3DRPG 游戏、4CD69元
2001年6月22日就让你亲身体验一下
风云变幻、草木皆兵之临场感受！
青旅在线 <互动游戏>频道 http://www.CYTSonline.com

大宇资讯
研发制作
TRANK software
独家总代理
新仙剑奇侠传
“仙剑”，曾令无数的游戏爱好者为之心动，时过七载，
依然是玩家心中的唯一，仙剑续篇成为广大玩家久久的期盼……
《新仙剑奇侠传》《仙剑客栈》将分别于7月中旬、
8月中旬激情上市！详情请关注青旅在线游戏频道、新浪网游戏频道。
经典剧本重新改编，神秘收录支线剧情及隐藏结局。
手绘人物造型栩栩如生，八方向移动操控方便灵活。
华丽神灵召唤、超震撼战斗特效，让人大呼过瘾！
独特仙剑奇情配乐，曲曲感人动听，首首扣人心弦。
青旅在线 <互动游戏>频道 http://www.CYTSonline.com
中青旅创先软件产业发展有限公司 邮购地址 北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层 邮编 100086
销售热线 010-62617707 62612745 技术服务热线 010-62628863 62570587 传真 010 62612538

天上地下
www.redmooncn.com
红月
网络游戏
大型科幻ARPG
梦想
爱恨情愁
刀剑魔法
并存的悖论空间
交织的摩登时代
1、月费卡：28元/卡
2、点数卡：15元/卡
(60小时，按分钟计费)
北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织 总经销
各地软件专卖店、报刊书亭、网吧、新华书店均有销售
010-82634096/97
www.jhpop.com
SAINT HERMIT STUDIOS
亚联游戏
Asiagame.com
《红月》客服热线：010-65380

即将颠覆传统，让您富贵在握！！
48元/2CD
附赠：网络游戏功能1年免费试玩！
大富翁5
单机模式，自娱自乐！
局域网连线，同室操戈！
互联网挑战，竞技全球！
0771-2621521
0371-6993569
0991-2810057
0411-3635721
0351-7234490
0432-2486201
022-24010382
0319-2021717
0717-6758546
0951-8194672
0459-6314861
0451-6205989
成都连邦 028-2916888
哈尔滨金北方书店 0451-6415498
大连司南软件 0411-2503067
河南洛阳绿意电子经营部 0379-3215212
山东枣庄晶合软件公司 13012666557
上海钜隆科技实业有限公司 021-62136457
苏州沧浪精华电脑软件公司 0512-7246529
兰州晶合软件专卖店 0931-8261784
遵义天地软件经营部 0852-8633815
山东威海恒旭电子 0631-5228401
四川晶合绵阳软件专卖店 0816-2317909
河南南阳晶合软件专卖店 0377-3195975
丹东科宇电脑书店 0415-2829874
长春安航有限公司 0431-5656612
济南洪恩科技发展中心 0531-6412401
宁波今日软件（民乐书刊批发部） 0574-7129191
厦门金科达电脑有限公司 0592-2099938
昆明椰子专用电脑软件经贸部 0871-5176880
内蒙古陈晓峰 0471-4311947(F)
汕头市超俊电脑开发部 0754-8860856
广州思富特电脑有限公司 020-87509952
杭州英迪软件有限公司 0571-8271302
南京新高科技服务公司 025-3352862
山西威远晶合专卖店 0351-4132971
兰州西固鸿昆科技 0931-7551836
北京晶合时代软件技术有限公司 总代理
晶合软件销售连锁组织
全国各地软件专卖店及报刊书亭有售 《大众软件》邮购中心办理邮购
SOFTSTAR
大宇资讯股份有限公司出品
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
为保护用户的权益，晶合时代敬告用户：盗版无网络功能

华彩软件
SOFTCHINA
全球专业软件发行商
大型策略图形网络游戏
三國世紀
ONLINE
七月中旬
正式版隆重
登场！
三国世纪之诸葛亮
满腹经伦定江山
谋臣当数卧龙君，诸葛武侯字孔明，奇谋妙计安天下，未出茅庐定三分，借东风，焚博望，七擒孟获用神兵，空城之上抚琴音
研发：
GAME
吉米科技
经销：北京神州华彩网络技术有限公司

劍靈
两年卧薪尝胆 三地共同打造
奇情武侠RPG巨作 隆重登场

北京天下华彩网络软件有限公司 发行
http://www.softchina.com.cn
地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区　邮编：100080　电话：(010)88096906
传真：(010)88096279　客服电话：(010)88096906-562　E-mail:servicepub@softchina.com.cn

华彩软件
SOFTCHINA
全球专业软件发行商
剑灵
两年卧薪尝胆 三地共同打造
奇情武侠RPG巨作 隆重登场
研发
HOSEN
无限可能组合结果的
铸剑及炼药系统
充满着中国山水画风
的美丽游戏场景
个性鲜明的游戏人物
如真实世界的天气系统
五大属性技能
及随机AI系统
发行：北京天下华彩网络软件有限公司
电话：(010)88096906 传真：(010)88096279
E-mail servicepub@softchina.com.cn
地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东
客服电话：(010)88096905
经销：北京神州华彩网络软件有限公司

个性鲜明的游戏人物
铸剑及炼药系统
无限可能组合结果的
充满着中国山水画风的美丽游戏场景
如真实世界的天气系统
五大属性技能
及随机AI系统
发行：北京天下华彩网络软件有限公司
电话：(010)88096906 · 传真：(010)88096279
E-mail.servicepub@softchina.com.cn
地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东10
客服电话：(010)88096905
经销：北京神州华彩网络软件有限公司

万人连线线上游戏
WWW.KOK.COM.CN
乾隆王朝
感受华彩飓风
体验王者之路
恩怨情仇任你体验！
虎啸龙吟
谁是万王之王
恩怨情愁
尽在乾隆王朝
乾隆王朝
经销：北京神州华彩网络软件有限公司
京天下华彩网络软件有限公司发行
tp://www.softchina.com.cn
地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
邮编：100080 电话：(010)88096906 传真：(010)88096279
客服电话：(010)88096906-507/508 E-mail:service@kok.com.cn

北京天下华彩网络软件有限公司发行
http://www.softchina.com.cn
地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
邮编：100080 电话：(010)88096906 传真：(010)88096279
客服电话：(010)88096905 E-mail:servicepub@softchina.com.cn

一个游戏　是无边的寄托
一种感觉　是无尽的遐想
那怕青涩不再
那怕心境变迁
我仍是会在风雨飘摇的夜里
想要寻觉那曾经的日子
还记得　最后的一次感动吗？
献　给　仍在追逐梦想的你

- 展示家游杂志历年游戏文学探索之硕果，首次奉献未发表作品之精选
- 收录《梦断三国》、《迷失心绪》、《夏末秋初》、《继续砍树》、《阳光和雨》等经典之作
- 浓缩星河、先觉、形像、东东、DHEW、Raystorm、Salala、cOMMANDO等优秀作者的创作精华
- 特约知名漫画人吴海涛、遥霆、涂福赛绘制精彩故事插图

《家用电脑与游戏》杂志创刊七周年特别策划　超大容量精心编排

全书30万字、16开272页，2001年7月出版，零售价15元（全国限量发行20000册）
发行：全国各地书报点　　邮购地址：100037　北京市813信箱（平寄免邮费）

你的歌声来铭刻，如梦的青春在你的旋律中飞扬
自己的才华得到展现，那么请参加“青涩宝贝2主题曲演唱者大募集”活动，
阵容组成的著名美少女恋爱模拟游戏巨作《青涩宝贝2》的主题歌！
创造青春中最美好的回忆！

报名时间：从见刊日起—7月25日

报名方法：参赛者将录有自己歌曲的卡带或CD以及个人资料（照片、姓名、联系方）， 寄到上海依星电脑软件有限公司

地址：上海市徐汇区斜土路2601号嘉汇广场T2栋10A座，

邮政编码：200030，

信件上请标明“青涩宝贝2主题曲演唱者大募集”字样。

比赛分为北京赛区与上海赛区，上海地区由主办单位之一上海依星电脑软件公司负责，北京地区由主办单位之新浪网和《家用电脑与游戏机》负责。7月底复赛，从中甄选出10名入围者（北京、上海各5人），并将其演唱的歌曲制成MP3放在网站上供人试听（公司青涩宝贝专区网址http://www.everstar.com.cn/sg2/）8月15日在北京统一进行决赛，邀请各大网站专区负责人及各大媒体编辑出任评委，同时亦将会有专业声乐人士担当特别评委。

最终评选出3名最佳人选，可获赠MP3随身听、精美礼品一份和依星永久会员金卡，依星公司还将邀请她们演唱《青涩宝贝2》的主题曲并谱录在该游戏中，同时推出其个人CD专辑以及MTV收入于《青涩宝贝2》的白金典藏版中。本公司亦会向唱片公司推荐优胜者的个人专辑。

本活动不接受来电来访，依星公司保留对本活动的最终解释权。

主办单位：

sina 游戏世界　家用电脑　QQ tencent.com　依星软件 everstar

协办单位：

搜狐 SOHU.com　网易 NETEASE www.163.com　亚联游戏　天极 ChinaByte　the第九城市.com　软件与光盘　大众软件　游戏天地　游戏攻略　AAG　china.com

© 2000 NEC Interchannel/Cybelle/CPU-GO　Character Design 甲斐智久
licensed by King's Internation Multimedia Co.,Ltd

恶魔岛
挑战您的荒岛求生意志！
想观光吗？
……尽在恶魔岛！
如果您不敢只身前往－－本游戏支持区域连线 可18人组队前往。
人物成长与组队攻击系统
不可思议的画面与音效
总代理
WAEI
北京华义联合软件开发有限公司
制作
NIVAL INTERACTIVE

感受内心
感受善与恶
LIONHEAD STUDIOS
电子艺界与Lionhead Studios首度联手合作，产品开发周期长达3年之久
◇全新的游戏引擎，亦真亦幻的切身感受
◇全新的游戏理念，善良与邪恶将经受考验
◇独特的神力和宠物设计，凡俗的世界里充分享受做神的乐趣
◇支持网络对战功能，而且支持各种形式的多人方式联网
黑与白
（中文版）
跨世纪巨作，荣获2000年度多项E3大奖
☆最佳原创游戏（BEST ORIGINAL GAME）
☆最佳PC游戏（BEST GAME, PC）
☆最佳策略游戏（BEST STRATEGY）
☆最佳参展游戏（BEST OF SHOW）
EA GAMES
EA ELECTRONIC ARTS 电子艺界
电子艺界有限公司北京办事处
地址：北京市首体南路6号新世纪饭店写字楼1058室(100044)
电话：010-68492168 传真：010-68492169 网站：www.ea.com.cn
总代理商：中国图书进出口(集团)总公司
地址：北京市朝阳区工体东路16号（100020）
电话：010-65002896

七月初隆重上市
7月《电脑游戏攻略》杂志附送
20万套《金庸ONLINE》完全版!
武侠梦未醒 网络夜未央 世界华人网络游戏
最初也是最后的等待 就在金庸群侠传Online!
更宽大的地形 颠覆传统的故事任务
可扮演的金庸男女主角
十四部金庸小说一次放送 百万位金庸迷的第一选择
网络游戏
金庸群侠传
Online
满足你对金庸世界的无限想像
【飞雪连天射白鹿 笑书神侠倚碧鸳】
插画家/张雅涵
游龙在线网
www.online-game.com.cn
智冠电子
www.soft-world.com.cn
广西金海湾

我的游戏 我主角
龍族
www.DRAGONRAJA.com.cn
线上游戏经典之作
七月隆重登场
诚招产品、行销、业务高手
详情请访问 www.acergame.com.cn
第三波
戏谷
Sofnet
电话: 010-88018833
电话: 021 64223192、61221985
热卖中
游戏修改王
2001
FPE2001
第三波
精典游戏修改工具 首批附赠包青天试玩版
热卖中
ICEWIND DALE
冰·风·谷
了冒险者的鲜血,
变织成一段段令人心跳的传奇……
3CD 68元
上市热卖中
BIOWARE CORP
Dungeons & Dragons
第三波

世纪雷神周年白金典藏版
欧洲战火
合集
简体中文版
零售价：76元
周年庆典价
38元
危机最前线
隐藏与危险
HIDDEN & DANGEROUS
简体中文版
零售价：68元
周年庆典价
48元
包含：《为自由而战》中文版1张
附赠：《危机最前线》（2CD）
亚特兰蒂斯
II
简体中文版
Atlantis II
原价：69元
周年庆典价
35元
奥妮
简体中文版
ONI
零售价：48元
周年庆典价
28元
Thor
世纪雷神
北京世纪雷神科技发展有限公司
电话 010-62142685/62142686/62142687/62145253E-mail:quake@263.net.cn

世纪雷神经典游戏典藏系列
Interplay
活祭
（牺牲）
E3大展获奖游戏 活祭
暑期火爆上市
sacrifice
这是一个原创性非常好的游戏，它凭借
的画面，简单流畅的操作，无与伦比的游戏性，当之无愧的成为即时战略游戏的王者！无论作为初级玩家的上手练习或资深玩家的极品收藏，《活祭》都绝对超值！
北京世纪雷神科技发展有限公司
地址：北京市海淀区中关村南大街12号农科院151信箱 邮编：100081
电话：010-62142685/2686/2687 E-mail:quake@263.net.cn
第三波
第三波软件（北京）有限公司总代理

让你成为足球世界的真正专家!

即将火爆上市

这是一本完备的足球资料手册，在这里——

你将得到详尽的球员资料　　你将听到鲜为人知的足球故事

你将了解世界著名俱乐部的经营状况　　你将获取丰富的足球知识

冠军足球手册

冠军足球经理

最新完全中文版

涉及国家:
意大利、英格兰、西班牙、德国、法国、阿根廷、巴西、比利时、挪威、丹麦、南斯拉夫、日本……

涉及赛事:
世界杯、奥运会、世界青年锦标赛、欧洲杯、美洲杯、非洲杯、亚洲杯、大洋洲国家杯、联合会杯、世界俱乐部冠军杯、欧洲冠军杯、欧洲超级杯、南美解放者杯、联盟杯、国际托托杯、非洲冠军杯、非洲优胜者杯……

涉及俱乐部:
曼联、阿森纳、利物浦、利兹联、切尔西、阿斯顿维拉、纽卡斯尔、托特纳姆、布莱克本、埃弗顿、AC米兰、国际米兰、罗马、尤文图斯、拉齐奥、佛罗伦萨、帕尔马、亚特兰大、博洛尼亚、佩鲁贾、皇家马德里、拉科鲁尼亚、马洛卡、瓦伦西亚、巴塞罗那、拜仁慕尼黑、沙尔克04、多特蒙德、勒沃库森、柏林赫塔、弗雷堡、云达不来梅、凯泽斯劳滕、沃尔夫斯堡、科隆、罗斯托克、法兰克福、波鸿、红星、阿贾克斯、波尔图、基辅迪纳莫、莫斯科斯巴达、巴黎圣日尔曼、马赛、费耶诺德、摩纳哥、格拉斯哥流浪、布拉格斯巴达……

涉及球员:
巴蒂、罗纳尔多、维埃里、菲戈、贝克汉姆、吉格斯、卡洛斯、劳尔、里瓦尔多、克鲁伊维特、桑德、巴巴雷兹、普雷茨、诺伊维尔、埃尔伯、基尔斯滕、姆彭萨、杨展、克雷斯波、舍甫琴科、基耶萨、维埃里、特雷泽盖、菲利波-因扎吉、罗-巴乔、德尔-皮耶罗……

涉及总经理及着教练:
莫拉蒂、贝卢斯科尼、里皮、扎切罗尼、艾里克松、安切罗蒂……

全面、完善、真实、互动——这是一个你梦寐以求的足球世界!

Thor 世纪雷神

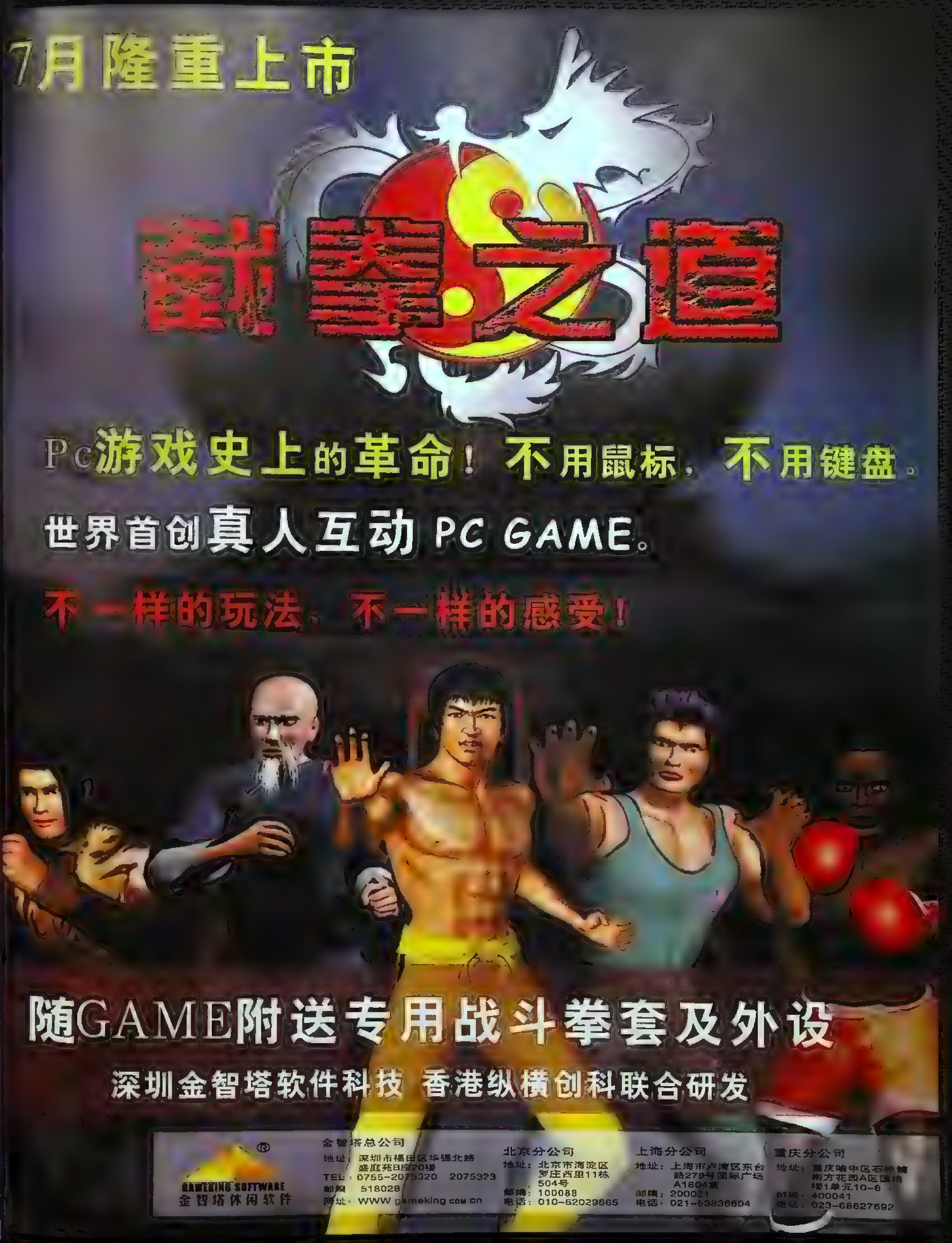
北京世纪雷神科技发展有限公司

地址：北京市海淀区中关村南大街12号农科院151信箱　邮编：100081 电话：010-62142685/2686/2687/5253　E-mail:quake@263.net.cn

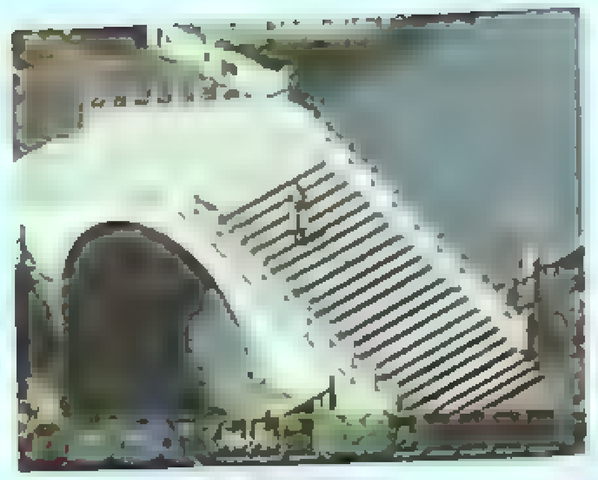
时间：7月19日－23日　地点：北京展览馆
第八届电脑爱好者城
——全身心体验电脑魅力
黑客现场演示，专家教你布防，网络安全不是梦
黑客演武场
触摸DIY的魅力，并有神秘而丰厚的大奖等着你
装机挑战赛
远程医疗、视频点播、远程教育、联网游戏……
宽带天地
体验数码真谛，感受3D环绕音效
电脑音乐
联网对战《星际争霸》、《Quake3》、《三角洲——大地勇士》……奖品丰厚
游戏大比拼
手把手教你制作Flash，精彩作品欣赏
我作Flash
入城有礼 天天有奖
凡购买门票者凭编号可参加每天一次的"幸运数字大抽奖"。另外，二笔杯首届电脑爱好者输入法擂台赛、新款网络游戏首发、围棋名人现场迎战网上棋手、《电脑爱好者》2001年度编辑推荐奖颁奖仪式暨现场答题抽取大奖、现场拍卖（所得款项将捐献给相关慈善机关）、电脑模仿秀等活动精彩纷呈，不容错过！
欢乐多多，让你全身心体验电脑魅力。
主办单位：电脑爱好者杂志社
展览时间：2001年7月19-23日
展览地点：北京展览馆
联系电话：62141293　62161134-8212/8213/8214
网　址：www.cfancity.com

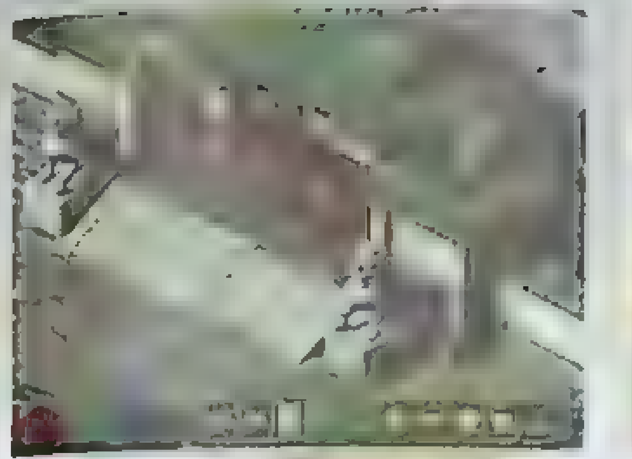
时代音频
漫步者S5.1 傲然上市
国内统一零售价：1560元/套
★超级多媒体音响的全新界定　★DVD家庭影院的优秀解决方案
★真正影院级功率推动，采用300W大功率环型变压器，RMS输出功率240W(90W+25W×6)。
★低音炮独立两腔结构，33mm厚双层侧板，8英寸铝杂圈高强度低音单元。
★5只卫星箱（包括中置）按THX、杜比Digital(AC-3)精神设计，并全部采用两分频，丝织膜液磁球顶高音单元，4英寸复合纸盆中音单元。
★无线红外遥控，前面便捷键控，微电脑数字控制系统，精密数字电位器，能够精确到1dB。
★大屏幕数码及字符显示，多功能状态指示，开关机音量渐入渐出，断电记忆。
★特有5种放音模式：DVD模式更适合看影碟，Game模式更适合玩游戏，Music模式更适合音乐欣赏，User模式供用户自定义，Normal模式为普通放音模式。
★独具6.1声道后级功放，可扩展升级为杜比EX等6.1系统。
代理商
北京 010-82852578 010-62830804　天津 022-27378016　上海 021-62447320　重庆 023-68790987　广州 020-87517233　深圳 0755-3681984
石家庄 0311-6992473　廊坊 0316-2092200　唐山 0315-2842341　秦皇岛 0335 3025880　邯郸 0310 3020083　沧州 0317-2028340　哈尔滨 0451-6292378
长春 0431-5628992　吉林 0432-2483348　沈阳 024-23991814　锦州 0416-2125935　大连 0411-3642359　济南 0531 6957774　青岛 0532 3836687
烟台 0535-6661727　临沂 0539-8201238　呼市 0471-4816090　包头 0472-3637140　太原 0351-7230997　西安 029-5540659　兰州 0931 8282520
乌市 0991-2830924　西宁 0971-6110059　南京 025-3619514　常州 0519-6686555　无锡 0510-2768941　徐州 0516-3800142　镇江 0511-5241702
扬州 0514-7324808　苏州 0512-5517779　连云港 0518-5817031　南昌 0791-6250812　合肥 0551-3633827　杭州 0571-6380490　宁波 0574-7283045
温州 0577-8848438　武汉 027-87642355　襄樊 0710-3238189　宜昌 0717-6731434　郑州 0371-3832293　福州 0591-3323935　厦门 0592-2227890
成都 028-5440961　昆明 0871-5183208　贵阳 0851-5280293　长沙 0731-4148525　南宁 0771-5334100　柳州 0772-2835177　海口 0898-6718548
湛江 0759-2224415　汕头 0754-8184842　东莞 0769-2214181　佛山 0757 2246634　珠海 0756 2116259　惠州 0752-2121681　澳门 00853-6665485
巨献5周年
漫步者 Edifier
精湛科技 尽享人生

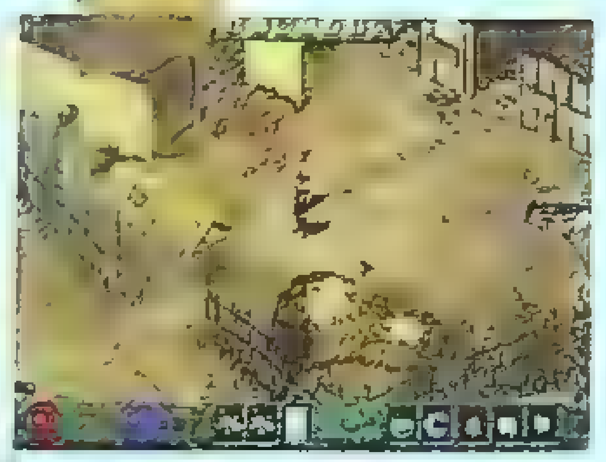
金智塔在线游戏网
www.gameking.com.cn
本站所有游戏，经国家正式出版社出版审核，为健康电脑游戏
中国第一款武侠图形MUD游戏《人在江湖 II》 人在江湖 身不由己
大型现代爱情图形MUD游戏《非常男女》 E网情深
体育竞技图形MUD游戏《骑士高手》 万马奔腾 唯我独尊
网络武侠RPG《重出江湖》 小小鼠标打天下 万人上线创江湖
玩游戏 中大奖 月月开奖
重出江湖
《纵横天下》第一章
人在江湖
骑士高手
大型在线赛马游戏
非常男女
www.gameking.com.cn
诚征各地网吧加盟
GAMEKING SOFTWARE
金智塔休闲软件
金智塔总公司
地址：深圳市福田区华强北路盛庭苑B座20楼
TEL：0755-2075320 2075323
邮编 518028
网址：WWW.gameking.com.cn
北京分公司
地址：北京市海淀区罗庄西里11栋504号
邮编：100088
电话：010-62029665
上海分公司
地址：上海市卢湾区东台路279号国际广场A1804室
邮编：200021
电话：021-53836604
重庆分公司
地址：重庆渝中区石桥铺南方花园A区国培楼1单元10-6
邮编：400041
电话：023-68627692
武汉分公司
地址：武汉市江岸区球场路43号
邮编：410014
电话：027-82413404
13907198893


7月隆重上市
武拳之道
Pc游戏史上的革命！不用鼠标，不用键盘。
世界首创真人互动 PC GAME。
不一样的玩法，不一样的感受！
随GAME附送专用战斗拳套及外设
深圳金智塔软件科技 香港纵横创科联合研发
GAMEKING SOFTWARE
金智塔休闲软件
金智塔总公司
地址：深圳市福田区华强北路盛庭苑B座20楼
TEL：0755-2075320 2075323
邮编 518028
网址：WWW.gameking.com.cn
北京分公司
地址：北京市海淀区罗庄西里11栋504号
邮编：100088
电话：010-62029665
上海分公司
地址：上海市卢湾区东台路279号国际广场A1804室
邮编：200021
电话：021-53836604
重庆分公司
地址：重庆渝中区石桥铺南方花园A区国培楼1单元10-6
邮编：400041
电话：023-68627692

金山 KINGSOFT







药王谷镇转求医

初探飞龙堡

西山居 剑侠系列最新力作

西山居继 2000 年刷新国产游戏销售记录后与玩家再续情缘
扑朔迷离的剧情，迥然不同的三种结局，逼真细腻的画面音效
体现正版用户尊贵身份的人物手办，以及丰富的周边产品

崭新的剑侠故事、不朽的武林传奇
面对爱与恨，抉择善与恶
超脱生与死，笑看剑与侠

剑侠情缘外传

月影傳說

6 月 30 日全国各大软件店同步上市

标准版	4CD+全彩手册+游戏人物手机挂饰	68 元
手办限量版	4CD+全彩手册+全彩攻略+游戏人物手机挂饰 +游戏人物手办(毁模限量生产 3000 套)	128 元

西山居限量发行《月影传说》手办版

关于手办：
起源： 手办是日语"手工制作的人物模型"的意思。它起源于日本。作为游戏周边产品的一种，体现正版用户的尊贵身份。日本人讲究精细和造型，所以手办模型在日本大行其道。然而在国内，由于种种因素的限制，手办还没有流行开来。
区别： 其实手办和普通的模型是不同的，手办模型分两种：白胚和成品。白胚是没有颜色的，要自己粘合，自己上色。成品则不用，这次赠送的月影传说手办，属于成品。
原料： 手办模型原料多为树脂(即玻璃钢)。
优点： 手办模型比起以前的塑料模型有很多的优点，造出来的模型精细，很有质感，颜色与实物相似，且不易损坏。最重要的是，这次的手办，全部为一次性毁模制造，全国限量3000套。

游戏人物手办

50000张《抢鲜体验版》剑侠情缘外传 月影傳說 & 金山影霸III

6 月 16 日正式在北京、上海、广州、武汉、成都、沈阳六大主要城市进行免费赠送活动。同步上市西山居今年春夏代理的两款韩国游戏《千年战争》《零时代》

漫天花雨

孤烟逐云

沧海月明

逆转心经

恩怨情仇，蚀骨血刃

风火雷切现江湖

绝情斩义剑

独步武林

月影传说新浪专区 http://games.sina.com.cn/moon 西山居

金山毒霸国内首创双重查杀技术 标准版158元 钻石会员版298元

金山软件股份有限公司 地址：北京市9605信箱(100086) 网址：www.kingsoft.net 总机：010-62524868 传真：010-62638287 技术支持热线：分机
技术支持联系方式：support@kingsoft.net 经销商订货热线：010-62638312 OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net OEM热线：分机
集团购买热线：分机 186 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式：club@kingsoft.net 俱乐部热线：分机 613/614 欢迎邮购 邮资

金山笔圣手写系列 有线、无线笔，512 级压感板，轻松识别潦草字 USB 版现已上市

金山软件股份有限公司 地址：北京市9605信箱(100086) 网址：www.kingsoft.net 总机：010-62524868 传真：010-62638287 技术支持热线：分机 678
技术支持联系方式：support@kingsoft.net 经销商订货热线：010-62638312 OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net OEM热线：分机 753
集团购买热线：分机 186 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式：club@kingsoft.net 俱乐部热线：分机 613/614 欢迎邮购 邮资 5 元

DELL DIMENSION™ 8100台式机

高起点，大未来

DELL DIMENSION™ 8100超级高端台式机，采用英特尔® 奔腾® 4处理器1.4GHz

无论外表，还是配备，它都是一款极富创新精神的台式机，而它的创造力更将在您的使用中源源发挥。采用英特尔®奔腾®4处理器1.4GHz，配备全新英特尔® 850芯片组，改良的浮点性能，配以全新的……指令，将使您的生活进入一个丰富绚烂的视觉世界。它可支持数码影像剪辑、游戏或大型软件的运用，因特网的增强型下载，以及语音、视频会议等，为了超前步入未来，400MHz系统总线……打破系统瓶颈，更将发挥……PC的卓越潜力。在售价上，它仍然保持戴尔一贯坚持的亲和性，而我们有多种优惠……供您选择。商业用户及个人用户请于周一至周五8:30——18:30，周六……拨打戴尔计算机（中国）有限公司免费销售专线……登陆戴尔中国网站 www.dell.com.cn

强力梦幻型台式机—全新DELL DIMENSION™ 8100台式机，英特尔®奔腾®4处理器1.3……

- 128MB RDRAM内存 ……20GB 硬盘
- 32MB nVidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- 集成3Com® 10/100 Ethernet控制器
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色液晶显示器(15.0"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 12,28…
某些地区需另加运费人民币37…
E-VALUE 配置代码 B240713Z-851…

经济增值型台式机
DELL DIMENSION™ L700台式机
英特尔®赛扬™处理器700MHz

- 64MB PC100 Shared SDRAM内存
- 10GB* 硬盘
- Intel® 3D Direct AGP图形加速卡 (可达到11MB动态显存技术)
- 48倍速最大CD-ROM
- 预装Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

此价格不包含显示器 数量有限售完为止 商业用户和个人用户每人限购10台

标准配置价 人民币 3,999
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码 B240705-859476

经济增值型台式机
DELL DIMENSION™ L933台式机
英特尔®奔腾® III处理器933MHz

- 64MB PC100 Shared SDRAM内存
- 10GB 硬盘
- Intel® 3D Direct AGP图形加速卡 (可达到11MB动态显存技术)
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 48倍速最大CD-ROM
- 预装Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 6,998
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码 B240707-859476

高效实用型台式机
DELL DIMENSION™ 4100台式机
英特尔®奔腾® III处理器1GHz

- 128MB 133MHz SDRAM内存 20GB 硬盘
- 16MB ATI RAGE 128Pro 4X AGP图形加速卡
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡
- 16倍速最大DVD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 56K调制解调器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 9,888
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码 B240710-859476

强力梦幻型台式机
全新DELL DIMENSION™ 8100台式机
英特尔®奔腾® 4处理器1.4GHz

- 128MB RDRAM内存/10GB* 硬盘
- 32MB nVidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- 集成3Com® 10/100 Ethernet控制器
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘
- 1.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 10,998
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码 B240711Z-859476

经济实惠型笔记本电脑
DELL INSPIRON™ 2500笔记本电脑
英特尔®赛扬™处理器700MHz

- 64MB SDRAM内存
- 5.0GB 硬盘
- Intel® 3D AGP图形加速卡 (最大可达到8.0MB共享系统内存的显存)
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色SVGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修 (1年下1工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 10,998
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码 B540711-859476

超轻超薄型笔记本电脑
全新DELL INSPIRON™ 2100笔记本电脑
英特尔®奔腾® III处理器700MHz

- 带有Intel® Speedstep™ 技术的移动英特尔®奔腾® III处理器700MHz
- 128MB SDRAM内存/10GB 硬盘
- 集成10/100 LAN网卡
- 带有2X AGP的4MB ATI Mobility M™ 3D图形加速卡
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器 商务便携包
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 15,688
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码 B540716Z-859476

高速多能型笔记本电脑
全新DELL INSPIRON™ 8000笔记本电脑
英特尔®奔腾® III处理器850MHz

- 128MB SDRAM内存/10GB* 硬盘
- 带有4X AGP的16MB NVIDIA® GeForce2 Go™ DDR 3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- Harmon/Kardon® Odyssey® 2音箱(内置)
- 24倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色Super XGA+TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 18,288
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码 B240719Z-859476

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。以上产品图片仅供参考。*国际服务仅限全球29个国家。以上价格已包含增值税。

订购时请向我们的销售代表……

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows® 操作系统 www.microsoft.com/piracy/howtotell
商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30——18:30，周六 9:00——15:00，拨打戴尔中国免费销售专线

戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 www.dell.com.cn
免费电话订购 800-858-2296
未开通800地区请拨打收费电话 0592-818-1868

intel inside pentium 4

DELL

最后一种选择

如果这世上只剩一种主机，你希望是什么？

刚刚告别了 DC 的 SEGA 自信地说，不必"如果"，最后真的不会再有什么主机剩下，明日网络为王。

也许我们就能很快看到这种结果。

如今 PC 上的单机游戏处境就很微妙。传统上 PC 单机游戏的销售业绩常常会令人跌破眼镜。一个在铁杆玩家看来乏善可陈的《猎鹿人》(Deer Hunter)，在全球最大的电子娱乐市场美国却疯狂热卖，这实在是对"电脑游戏是第九艺术"这种说法的侮辱。在游戏性上颇有争议的解谜冒险游戏《神秘岛》(MYST)，怎么看也只不过是一组枯燥的数字、文字与机关的罗列，然而它却是历史上非具电脑游戏的销售冠军。借用电影的词汇来说，电脑游戏界最好卖的既不是艺术片(AD&D? Ultima? 太累！)、也不是商业片(即时策略？已经很滥了)，最好卖的是另类片。

而 PC 游戏最大的另类，就是 Online Game。

没错，网络(在线)游戏。

对游戏开发商来说，网络游戏好处太多了。

其一、百分百杜绝盗版。目前以客户/服务器体系构建的网络游戏，凭借严格有效的用户身份验证机制，几乎可以不考虑盗版的问题。相信游戏开发商只要看到这一点就会两眼放电。

其二、玩家之间"自娱自乐"，省去了游戏设计师很多"编故事"的辛苦。既然网络讲究互动，你们就自己找乐吧，哈哈。

其三、按月"缴税"，收入无限。当然一个玩家每月只给你二三十元，且一辈子跟定你的情况也只是一种构想，但在它还没有成为现实之前，收入就已经很可观了。

其四、宽频网络带来大量网络游戏玩家。人类科技的进步，就是为了提供给人们更丰富的生活内容，当你的电脑时刻挂在网上时，玩网络游戏就跟浏览网站一样普遍了。

好处说了一箩筐，不过在网络游戏真正成熟之前，它还有一段长路要走。

现在的网络游戏有一点最令人痛恨——耗时间。而且是故意的、恶意地消耗玩家宝贵的时间！

基于"点数"的网络游戏最喜欢"耗时"，因为"耗时"等于"榨钱"。

基于"月费"的网络游戏也喜欢"耗时"，因为不耗就会很快 Game End。

上述情况不同程度地表明了目前大多数网络游戏在情节架构方面的缺陷。不客气地说，现在大部分网络游戏的入门门槛，要比大多数单机游戏都无聊得多！要知道，当枯燥无味的练功超过玩家的忍耐限度，他们就会放弃对你的选择。

人生中的选择太多，哪一个是"最后"也很难预想。

适逢家游杂志创刊七周年，而自己也在"家"中就职几近五年，偶尔算起这时间把自己着实吓了一跳。这么年轻，不想那么早就怀旧了。但我依然想说——你是最棒的，我，别无选择。

梁华栋
a.k.a. 游骑兵
robbit@fagm.com.cn

金山毒霸 II

全新登场！
两套系统杀毒
全面邮件监控

实时邮件监控功能
后台病毒扫描
智能向导升级功能
一次点击轻松完成
Office/IE全面挂接查毒
高效保护办公安全

金山 KINGSOFT

家用电脑与游戏 7

主办单位：科学普及出版社
主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘　威　梁华栋　陈明辉
　　　　　谷　岩　宋润方　罗东东
美术编辑：单　非　肖　斌
责任编辑：梁华栋
电　　话：编辑部 010-68728137
发行部主任：宋爱华
发 行 部：010-68728132
广告部地址：西城区后营房胡同 39 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：010-68728133　68411807
传　　真：010-68728134
通 信 处：北京 813 信箱(100037)
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
网　　站：http://www.fcgm.com.cn
撞径公司：(门市部)北京海淀区阜成门 8 号
　　　　　(西侧平房)(100830)
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4156/TP
邮发代号：82-622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号
　　　　　综合楼六层(可通信)
邮购地址：北京市 813 信箱
邮　　编：100037
定　　价：7.80元

稿件授权声明

凡向本刊投稿并被录用，由本刊支付稿酬的稿件，均视为稿件作者同意以下条款：

1、文责自负。作者保证其拥有该作品的完全著作权(版权)，该作品不侵犯任何他人的著作权；

2、全权许可。《家用电脑与游戏》杂志有权以任何形式(包括但不限于纸媒体、网络、光盘等介质)使用、编辑、修改该作品，无须另行征得作者同意，无须另行支付稿酬；

3、独家使用。未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可，作者不同意任何单位和个人以任何形式使用(包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作品，著作权法另有规定的除外。

版权声明

本刊刊登的所有内容(除转载部分外)，未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可，任何单位和个人不得以任何形式使用(包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作品，著作权法另有规定的除外。

新闻报道

49

[illegible] SEGA [illegible] 41

[illegible]
SONY [illegible]
[illegible] SEGA [illegible]
[illegible] 七月开闸

游戏边缘

[illegible](有网吧管理的可能性事)[illegible] 77

电子娱乐界的年度盛会如期举行，想知道下半年中能够玩到哪些精彩游戏？想知道电子娱乐的最新潮流？想体验 E3 现场的喧嚣与惊异？Come in! 81

流星时空

65

极品飞车 [illegible]

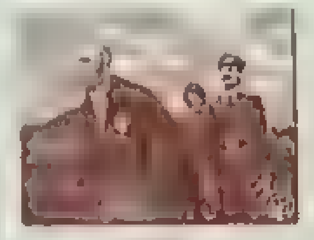
电子艺界(EA)的《极品飞车》(Need For Speed)系列中的每一款游戏都堪称赛车游戏中的巨大，总是能把玩家牢牢地吸引在电脑屏幕前 61

青涩宝贝 II

还记得在《青涩宝贝》中，那些为了寻找寄信人而走遍全国，与 12 位少女约会的日子吗？现在，你又要再次回到那忙碌奔波的日子中了，不过，游戏的开端却是个悲伤的故事。不过，结局却很感人哦。 62

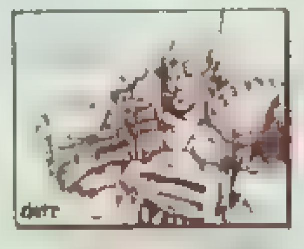
神话时代

与“帝国时代”系列在游戏方式和制作风格上是一脉相承的，作为一款以神话为主题的即时策略游戏，幻想的色彩颇为浓重，这与“帝国时代”系列所具有的真实历史背景又有着截然不同的风貌 64



战俘

如果你在一次英勇的战斗中不幸被敌人俘虏，被送到高度设防的德国战俘营里，你还能鼓起逃生的勇气吗？毫无疑问，这样的问题在真实生活中，距离我们非常的遥远，但在虚幻的游戏世界里，什么都有可能发生。 66



[illegible]

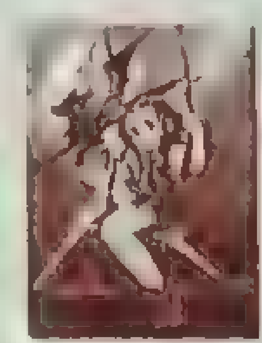
游戏为玩家营造了一个完全动态的游戏世界，这里所有的事物每时每刻都在发生变化，不仅包括玩家控制的角色，还包括那些 NPC 67

毒液

《毒液》中一些常见的武器如狙击步枪、机枪、火箭筒等都是必不可少的标准配置，另外还有一些外星生物制造的，外形非常奇特的武器，这些武器在使用过程中可以不断地升级，威力也会越来越大。 68

银河英雄 [illegible]

Westwood 将带来一款大型网络动作游戏《银河系演义》，它将让每位玩家“陷入”一个无限自由的巨大银河系中，无论是扮演老谋深算的星际走私者，还是勇敢的星际战士，或者是充满好奇心的星际探险家，都会在这里获得与众不同的游戏感受。 71



美少女梦工厂 IV

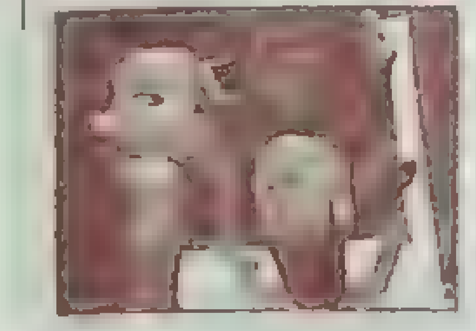
时至今日，“美少女梦工厂”系列又诞生了第四个“宝贝女儿”。在以往几款《美少女梦工厂》中，玩家和自己可爱的女儿都身处一个童话般美丽的世界，给人一种虚幻而缺乏真实生活背景的感觉，而这一次，游戏将回到现实生活中来 72

神出鬼没

本届 E3 中，他们的一款新作《神出鬼没》因为采用了《彩虹六号》的引擎，而被人说成是吃老本。其实，新游戏并未打破“决不重复”的老传统，因为它是以真实的战场为背景，并非象《彩虹六号》那样只有假想的敌人。 73

模拟人生网络版 70
终极过山车 74
本月欧美精彩游戏上市预览 75

游戏评析



(十富翁 [illegible]) [illegible] 一款优秀的 [illegible] 81

[illegible] 85
[illegible]V 87
[illegible]IV 89
[illegible] 90
[illegible]IV 93
大学[illegible]X 94
[illegible] 95
[illegible] 96

攻略手记

一段你很你不敢入睡的恐怖冒险，此次多年之后再次呼唤回归，这次不再是孤身一人，但 Edward 与 Aline 面对的绝非等闲之地！若干 PS 版的地解攻略，带你走在心目中将闯入即将浮现的 PC 鬼屋！ 129

[illegible] 97
1937 特种兵 [illegible] 105
龙战士 II [illegible] 110
金庸群侠传 Online 上手指南 119
半条命 反恐精英[illegible] 122
[illegible] 122
召唤者 完全[illegible]攻略 123
[illegible]IV [illegible]全攻略 129

玩家讲武堂

任天堂掌机以周边设备丰富著称，GBA 更不例外。这里介绍了全球已售和即将发售的 GBA 专属周边硬件，在大开眼界之余，更可作为未来采购指南。 147

游戏修改至尊 FPE2001 [illegible] 143
玩家声卡新选择 Hercules GTX 145
GBA 硬件周边总动员 147
显卡明日之星 Kyro II 完全剖析 151
AMD DDR 芯片组[illegible] SiS735 154
隐隐王者之风 [illegible] S5.1 音箱试用 156
《金山影霸 II》[illegible] 157
Monster 的[illegible] 158
游戏是怎样炼成的 游戏制作大师全攻略(二) 160
游戏控制器系列谈(一)·从模拟到数字 163
驱动之家 164
本月资讯速递 166

文渊阁

月之漫步者 172

在作弊之风刮遍全球时，就连国内第一流的对战服务器，也未能幸免。一般人希望通过作弊成为高手，高手则希望通过作弊保持其地位与尊严。但是，你用什么来证明自己比别人强呢？

传说中，曾有无知无觉的人类，在唯有神存在的领域中进行着毫无公平可言的竞技。于是，终于有一天，真正的神诞生了。

玩家沙龙

论近年来的 RPG 的不足 176
我不喜欢游戏 179

其他精彩内容

上市烽火 57
排行榜 138
疑难会诊 180
编读往来 184
眼花园 187

秘技档案

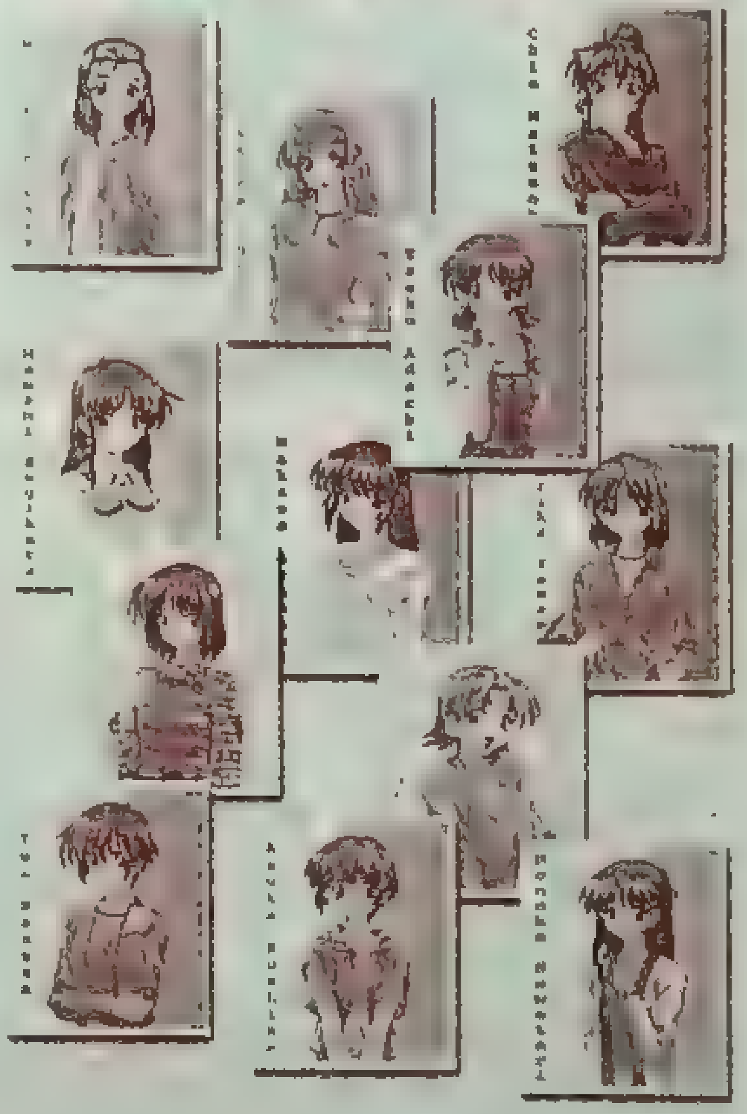
137

半条命 蓝色转变　动物天堂
1937 特种兵　明星三缺一
财富王子 II　模拟人生 欢乐派对

广告索引

封面	新天地	27	华彩软件
封二	捷锐电脑	28	本刊广告
1	电子艺界	29	上海依星
2	新天地	30	华义软件
3	新天地	31	电子艺界
4	新天地	32	智冠电子
5	新天地	33	第三波
6	晶合互动	34	世纪雷神
7	捷锐电脑	35	世纪雷神
8	育碧软件	36	世纪雷神
9	育碧软件	37	世纪雷神
10	育碧软件	38	电脑爱好者
11	威世智	39	漫步者
12	奥美软件	40	金智塔
13	奥美软件	41	金智塔
14	奥美软件	42	金山公司
15	奥美软件	43	金山公司
16	奥美软件	44	DELL
17	奥美软件	后1	天人互动
18	万众合力	后2	天人互动
19	驭动工厂	后3	天人互动
20	创先软件	后4	天人互动
21	创先软件	后5	天人互动
22	晶合时代	后6	天人互动
23	晶合时代	后7	天人互动
24	华彩软件	后8	天人互动
25	华彩软件	封三	华义软件
26	华彩软件	封底	第三波

青涩宝贝 II



索尼克来了

SEGA与天人互动携手进入中国市场

SEGA 公司与国内游戏软件的新生代企业——天人互动软件技术有限公司，于 2001 年 6 月 6 日在北京昆仑中心就双方合作协议的签署召开联合新闻发布会。这不仅意味着代表世界当今最高水平之电视游戏的 SEGA 向国内市场正式进入中国市场，更是宣告了国内游戏软件企业一个新时代的到来——“我们致力于中国游戏娱乐产业的推进和发展。”天人互动董事长王华峰先生如是说。“作为在世界游戏产业界久负盛名的 SEGA 公司，有具有先进的管理、优秀的人才和产品，更有为我们所熟知的对游戏娱乐文化的创造和推动。中国悠久的历史中从来都不缺少对于游戏及其文化的理解和创造性智慧，在 21 世纪的今天，我们也更没有理由不能创造出属于我们自己的游戏娱乐产业和游戏文化。为此，天人互动愿意与所有致力于这一目标的同行共同努力。”来自 SEGA 公司的石原博彦先生则表示：中国是一个开拓空间广阔的大市场，SEGA 公司始终关注中国游戏市场的成长和发展。这次我们选择天人互动作为我们的电脑游戏产品在中国市场代理、汉化和销售的合作伙伴，是经过认真的考察和比较后方才加以确认的。我们对天人公司的经营理念和宗旨是理解和认同的，我们相信他们会做得更好，希望这次的合作是双方今后更多合作的良好开端。

为了进一步揭开新世纪第一起世界知名游戏软件公司与国内企业合作的“内幕”，我们在新闻发布会后对 SEGA 公司和天人互动公司的老总们进行了专访。（Q 记者、S SEGA、T 天人互动）

Q SEGA 在单机游戏方面已经做得非常好，那么在在线游戏方面有什么发展计划？

S SEGA 在网络游戏技术方面是非常强的，也是世界上最大的网络游戏软件提供商，已经在 DC 游戏机上开发了多套网络游戏，今后也将开发完全基于网络的在线游戏。当网络通讯条件达到一定的程度之后，在这方面 SEGA 会作出更大的发展。

Q 据称 SEGA 每销售一套 DC 游戏机硬件就要亏损 100 美元，因此现已放弃硬件转为专门进行游戏软件开发，此次 SEGA 与天人互动公司合作，业务方面是在软件方面还是硬件方面，或是两者兼有？

S SEGA 已经中止了 DC 游戏机硬件的生产。因为原来 SEGA 在硬件销售上是亏损的，需要通过软件销售规模的扩大来弥补硬件销售方面的亏损，这种经营模式不是 SEGA 所期待的，因此 SEGA 停止了硬件的生产，集中精力放在软件上。[illegible] DC [illegible] 这会 [illegible] DC [illegible]。

Q 许多大的游戏公司如 SONY、Microsoft 等都不愿进入中国市场，是什么因素促使 SEGA 决定进入中国市场呢？

S [illegible] SONY [illegible] Microsoft [illegible] SEGA [illegible] PC [illegible] PC [illegible] SEGA [illegible] PC 游戏 [illegible] 中国。

Q 请问天人互动公司此次代理的 14 款 SEGA 的 PC 游戏大部分是由游戏机版本移植过来，年代也比较老，请问在市场推广方面有什么计划？

T 此次 [illegible] 都是 SEGA 历史上 [illegible] 游戏 [illegible] 价位 [illegible] 更多的玩家 [illegible]。

Q 我注意到以 SEGA-PC 为品牌推出的 SEGA 游戏都是由游戏机平台移植至 PC 平台的，现在 SEGA 已经将自己定位于第三方软件开发商，为各种主机开发游戏，那么今后是否有计划以 PC 平台为基础开发全新的游戏呢？

S 这是一个很难回答的问题。在日本，PC 游戏软件的销量与游戏机软件的销量差距很大，对 SEGA 公司来说，由游戏机或街机上向 PC 移植游戏软件，在目前是效率最高的一种办法。但从一开始 SEGA 就以为多平台提供软件为宗旨，而现在 SEGA 已经集中精力投入到第三方软件开发商的角色中，因此今后有可能首先开发基于 PC 平台的游戏软件，同时也会加速将游戏机上比较受欢迎的游戏移植到 PC 上。现在 SEGA 的开发策略是采用游戏机及 PC 共通的开发体系，通过网络令各种平台的玩家能够分享乐趣，SEGA 把网络作为真正的首选开发平台，希望在不久的将来，不管是 DC 用户还是 PC 用户，都可以在网络这个大的平台上进行相互的交往。

Q 天人互动公司除了代理发行的业务之外，还包括游戏软件的策划与开发，据称天人互动公司与 SEGA 在软件开发技术与人员的交流方面已经启动，那么今后天人互动公司是否会通过这方面的技术交流开发出新的产品？或者承担 SEGA 的产品开发外包项目？

S 天人互动公司目前有开发人员二十多名，且正在与韩国方面接洽网络游戏开发的项目，可以说开发是公司未来发展的重要方向。与 SEGA 的技术合作方面，今后主要会在产品本地化方面进一步密切交流，其它方面双方会在加深了解后进一步拓展。

Q 天人互动公司与 SEGA 公司如何面对盗版的问题？此次推出的作品是否完全汉化？

T 防止盗版最重要的一点是以最快的速度将产品推广到玩家面前。其次在价格方面会定在 30 元至 50 元之间，让消费者都有能力购买正版。在欧洲、日本和美国，盗版问题也存在，中国的盗版问题不是孤立的。我们会积极配合政府部门的相关法律法规的执行，为进一步完善中国 IT 产业的发展环境尽最大努力。其实只有通过一个良好的产业发展环境，才有可能吸引更多的外国公司进入中国，同时保证自己的民族 IT 产业健康发展。

Q SEGA 在中国的发展有什么既定的目标？

S SEGA 在中国的目标，是基于 SEGA 进入中国的理由：

[illegible] 开发力量，三、SEGA [illegible]，四 中国是亚洲市场的重要一环。[illegible] 在与天人互动公司的商谈中找到了共识，[illegible] 合作正式进入中国市场。

Q SEGA 声称非常重视中国年轻的开发人员，而此前光荣公司及科乐美公司都建立或计划建立在中国的开发团队，SEGA 是否有计划独自或与天人互动公司携手建立在中国的开发团队？

S 如何将中国的人才与 SEGA 的技术融合在一起，在中国进行开发，这是正在研究和探讨中的一个问题，目前还没有决定是否在中国展开。此次与天人互动公司的合作，以及 [illegible] 的交流，都是朝着这个方向发展所做的最初工作。

Q 以前国内的游戏市场可以说是不太景气，像前导、腾图等公司都相继倒闭。天人互动公司与它们相比，会具备什么优势？

T 我们应该说是大陆第一批涉足游戏产业的人，（编注：天人互动公司总经理钟少愚先生于 1996 年作为 Virgin 公司的业务代表与当时的多家游戏公司牵线引进了著名的《命令与征服》、《凯兰帝亚传奇Ⅱ》等知名大作，后建立了新天地互动多媒体公司并任总经理，2001 年建立天人互动公司并任总经理），可以说我是看着这些公司从成立到解散的。在这个行业中四五年的时间，让我知道公司的生存是第一位要的，而我的从业经验也使我知道如何让一家公司生存下去，我觉得我已经明白了这个行业的生存该怎么做。对于天人互动这家公司来说，我的目标是把游戏这个行业，或者说是一种生意，做大。

Q 请问 SEGA 的《莎木》会在何时引进中国？中国市场在 SEGA 的全球战略中占什么样的地位？

S 《莎木》在中国的上市还没有确定，因为游戏中有相当量的台词要翻译，同时由 DC 向 PC 移植也需要相当多的费用，这些投入是否能在 PC 平台市场上收回，需要综合判断之后才能决定。此次 SEGA 进入中国市场，花了相当大的力气，是动真格的。

Q 我想问一个虚构的问题：假如这个世界上只剩下一种主机，SEGA 会选择为谁开发游戏？

S 这不是一个假设的问题，其实世界上存在的最后一个游戏平台就是网络。不管是第几代什么游戏主机或是游戏平台，能够生存下去的最后平台就是网络。SEGA 最大的优势就是拥有网络技术和游戏开发的资源。

2001 年 6 月 23 日，是 SEGA 公司标志性角色“索尼克”诞生 10 周年纪念日。这一年也是 SEGA 历史上业务变动最大的一年，对于我们来说，《樱花大战》、《死亡之屋》、《VR 特警》等十四部中文版的 SEGA-PC 游戏，必将带来不同寻常的游戏感受。我们在此祝愿索尼克在中国能为人们带来更多的欢乐，也希望它的未来精彩无限。■

采访·编辑／游骑兵

薄墨淡彩打造另类新篇

——宏申资讯总经理李致毅谈《剑灵》幕后制作

宏申资讯，总部位于台湾，成立至今已发展 10 年，产品不多，但口碑很好，只因在宣传上保持低调，因此在玩家的心目中并没有留下深刻的印象。不过一提起《伊卡斯特传说》、《孤臣记》、《炽炎传说》，以及《抢救贫穷大作战》等游戏来，您肯定会眼前一亮——哦，原来是它！

较早作客华彩时得知，他们将要代理一款比较另类的中文武侠 RPG——《剑灵》，本想一探究竟，但开发公司宏申却秘而不宣，所以未能如愿。近日从华彩传来消息，宏申资讯的老总李致毅已经到了北京，于是马上追踪采访，终于获得了关于《剑灵》的大量资料。请看李总谈《剑灵》幕后制作——

淡彩水墨开创写意风格

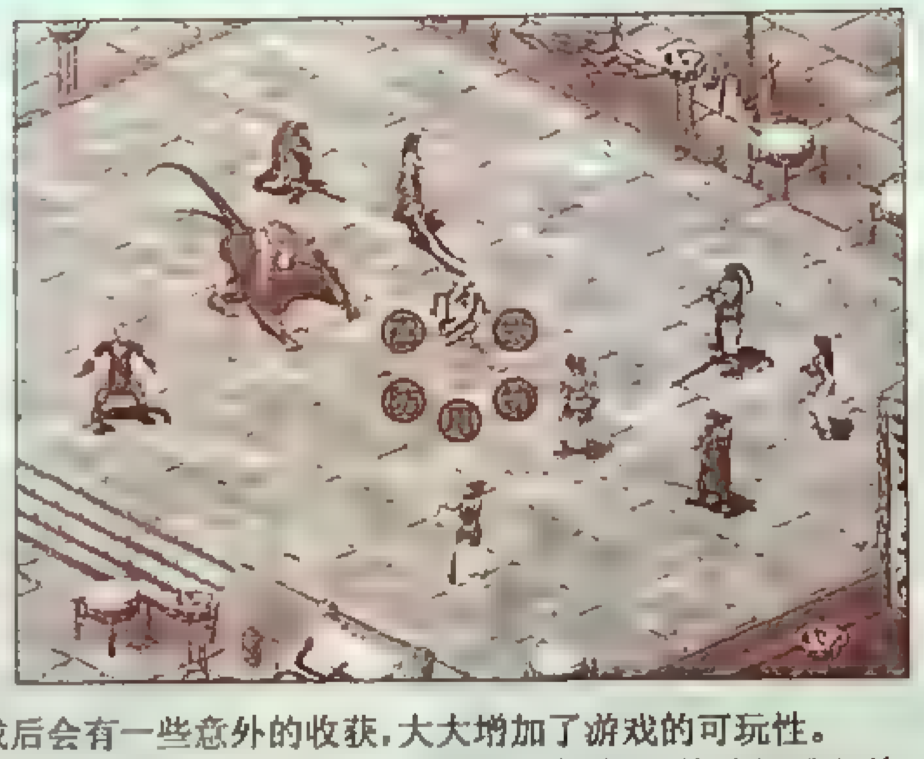
《剑灵》最大的特点是不同于以往武侠 RPG 的画风，背景采用中国水墨画式的美术风格，游戏场景全部以轻墨淡彩来表现，从大地图中山峦河流的勾勒到每一个房间家具物什的设计，无不给人以真实细致的感觉。整个游戏绝无通常 RPG 的艳俗之感，画面淡雅、不刺眼，玩起来赏心悦目，很舒服。在场景设计上，我们仍然采用静态画面，人物也都是 2D 造型，这跟越来越多游戏追求 3D 化的潮流正好背道而驰，不过我们为人物和物品都加上了倒影，虽然不是即时渲染的，但却可以令画面产生层次分明的立体感，与淡彩画风恰好相得益彰。在制作上，我们不想过分强调技术，更不追求 3D 化，而是希望可以让玩家找回游戏的本质。同时，这样做也降低了对硬件系统的要求，使更多的玩家能够十分流畅地来享受这款游戏。

剧情饱含中国文化特色

剧情是游戏成功的关键因素，当然也是我们讨论最为深入的一环节，为此小组内经常“吵架”。遇到重大问题时，“吵架”升级为会议，直到得出结论，有时要开到深夜。

游戏剧情大至是这样的：男主角淳浩天是一名年轻的御剑门弟子，当他刚刚与心上人定下海誓山盟，正在人生得意之时，突然被诬陷为师门叛徒，惨遭杀身之祸。身亡之后，淳浩天来到了“灵中界”，在这里遇到了封印在修罗古剑中的剑灵，并由此得知自己乃是三界中的“灵选者”，命中注定要来此地释放剑灵，拯救三界苍生。接下来，华怡琳、韩心儿、司徒毓湘、殷翊风等人物将逐一出场，由于男女主人公间的感情纠葛贯穿其中，故事的走向将变得扑朔迷离。最重要的是，淳浩天还要重回人间，洗雪冤情……

在游戏中，剑是核心线索，主角淳浩天和剑灵是由一把剑联系起来的两个人，武器的百分之九十九是剑，正所谓英雄有侠骨，名剑蕴神灵，这也就是我们为什么会选用《剑灵》这个名字的原因。再配合游戏中独特的铸剑系统、炼药系统以及奇门（金）、身法（木）、步法（水）、武术（火）、医术（土）等人物五大技能属性系统，整个游戏具有浓厚的中国文化色彩。



不仅如此，我们在主线剧情外还增加了大量的支线任务，虽然不是必须完成的，但这些任务很有趣，而且完成后会有一些意外的收获，大大增加了游戏的可玩性。

再有，我们一直强调游戏中的众多主角要个性鲜明，并希望呈现给玩家最好的故事。

自创 3D 音效系统毫不逊色

《剑灵》中也使用了 3D 音效技术，但并不是玩家们熟悉的 A3D、EAX 或杜比系统，而是我们公司自行开发的。说起来很有意思，当初我们也想使用人家现成的成熟技术，但谈过之后发现授权金高得离谱，一气之下便决定自己开发一套。经过数月苦战，这套 3D 音效系统终于顺利研发成功了，效果很不错。正是因为有了这套系统，才可以让玩家在游戏中找到更真实的声场感觉，实现身临其境的效果。

独特操作方式更加方便灵活

除了画风不同于以往 RPG 外，《剑灵》的操作方式也比较特别，除支持键盘鼠标外，同时支持震动摇杆操控，这在国内同类游戏中还是首次尝试。当然，这就要求我们在设计操作界面时付出更多的努力了，但我觉得这种努力是值得的。我们力求在电脑游戏制作中有所突破，这样做完全是为了让玩家能够找到更好的游戏感觉。

制作小组成员

游戏主角先睹为快

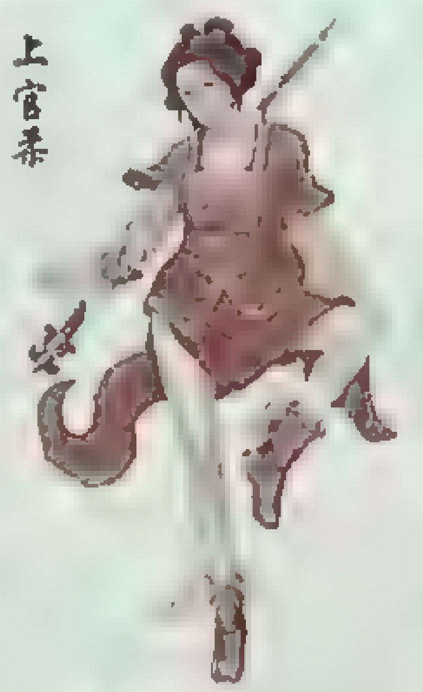
年方12岁，天性豁达，精力旺盛，有冒险精神；喜欢开玩笑却不伤大雅，偶尔动点小心机但绝无害人之心，是个十足的领袖人才！

飞剑门首席弟子，芳龄20，个性温柔婉约，心地善良，颇具自我牺牲精神。自认为和淳浩天是一对天生情侣，但却嫁给了南林彻……

天剑门首席弟子，年方21岁，外表俊秀，个性温和，有十足的君子风度，对女孩子尤其明显。

御剑门门主，武功以招式为宗，四门之中排行第二，年约44岁，个性豪爽，有着博大胸襟和无穷智慧，懂得体恤别人，有求必应。

生存在虚无飘渺的灵中界已经有N年，年龄、身高、体重、三围、性格均属高度机密。目前唯一确定的是，侍剑只是一个灵体，就是那种没有实体的灵魂……



谜一样的女子，从外表推断大约在35岁上下，不知来自何处，师承何门何派，但竟然会使已被灭门的灵剑门绝学——天方地罡！

玄剑门首席弟子，年方20，个性轻浮，擅长机关摆设及隐身术，聪明才智无人能及，但却不知道如何向自己喜欢的人表达感情……

南林天之子，个性高傲自负，虽是御剑门首席大弟子，但武功在帅弟淳浩天之下，二人又同样喜欢司徒靛湘，因此一直在寻机除掉淳浩天。

医仙华左的孙女，芳龄17，外表清秀，极富同情心，从小父母双亡，和外公相依为命，医术早已超越一般江湖大夫，但喜欢整人。

飞剑门弟子，芳龄20，身手敏捷，善使暗器，是个敢爱敢恨的性情女子，对于感情相当执着。

天剑门门主，四剑门之首，武功以气为宗，年约47岁，为人自负，自尊心强，极具心机，见识非凡。

人称医仙，个性悲天悯人，对平民百姓不收分文，武林人士则必须一物换一命，所以武林中人对他是又爱又恨。

欧美最佳对战游戏揭晓

著名游戏网站 Gamespot.com 日前举办了一场名为"史上最佳电脑联线游戏评选"的活动，共有超过6500名的 Gamespot 网友参与投票，一共选出了10套最为经典的联网对战游戏，排名如下——

1、《星际争霸》(Star Craft)
2、《暗黑破坏神Ⅱ》(Diablo 2)
3、《半条命：反恐精英》(Helf Life:Counter Strike)
4、《虚幻竞技场》(Unreal Tournament)
5、《永恒使命》(Ever Quest)
6、《部落Ⅱ》(Tribes 2)
7、《帝国时代Ⅱ》(Age of Empires 2)
8、《横扫千军》(Total Annihilation)
9、《阿瑟伦的召唤》(Asheron's Call)
10、《雷神之锤》(Quake)

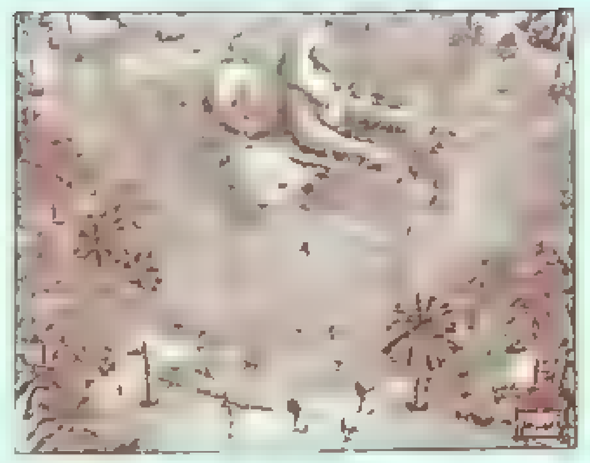
EIDOS 亏损严重

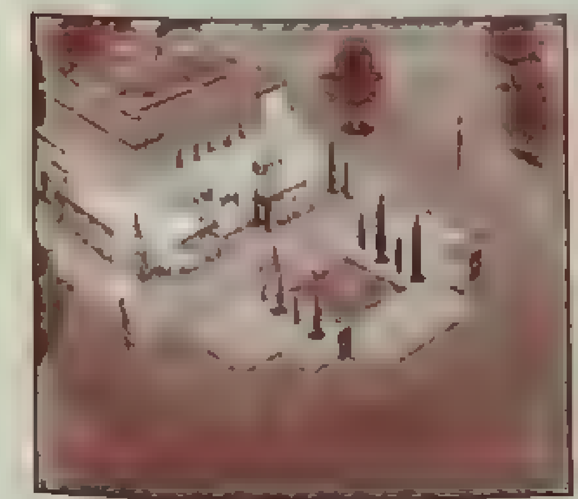
Eidos 公司于日前公布了截止到今年4月31日的年度财务报表。该报表显示，Eidso 今年的税前亏损已达96.4百万英镑，与上个财政年度49.3百万英镑的利润比起来反差极大；虽然《冠军足球经理》和《古墓丽影》系列的销量都还不错，但整个公司的总营业额还是下跌了17.6%，仅有160.4百万英镑。这种状况是由一些特殊原因造成的，如 Eidos 退出对电子商务网站 Express.com 的投资，以及1999年圣诞期间的游戏销售不理想等等。

另据英国《星期日泰晤士报》（Sunday Times）报道，Eidos 预计会在短期内发行总值达5千万英镑的新股，以筹集资金为今年推出的 X-Box 及 GameCube 开发游戏。Eidos 在科技股受挫的大环境下发行新股集资，可谓迫不得已，不知此举是否可以化解这场亏损危机。

《神话时代》欲再创神话

近日，微软又在其官方网站公布了数张《神话时代》的游戏图片，作为《帝国时代》之后的又一部力作，这款游戏已经赚取了人们太多的期望。从公布的画面来看，这款游戏也的确值得大家期待。因为没的说，这些图片真是太酷了，大家还是自己来看吧！





"离子风暴"日落风息

近日，在网上流传已久的 ION Storm 倒闭的消息终于得到了证实！不幸中的大幸是，此次只是位于美国达拉斯的 ION Storm 倒闭，而位于奥斯汀的分部仍在继续营业，并将继续《神偷Ⅲ》和《Deus ExⅡ》等游戏的开发工作。

据有关方面称，由 ION Storm 达拉斯方面制作的角色扮演游戏《Anachronox》仍在制作之中，并非如传言的那样已经开始压盘，至于其最后的命运如何，我们唯有继续等待。

"古墓"电影试映受挫

据悉，玩家们望眼欲穿的《古墓丽影》电影版近期试映反响不佳，被著名网站 comingsoon 称之为"令人实难忍受的作品，乃一确凿无疑的哑弹"。正因如此，这部影片的导演 Simon West 已被剥夺最后的剪辑权，某位新人将担当起最后剪辑这一艰巨任务。据内部消息称，派拉蒙公司正为赶上原定的公映日期加班加点，流血透支。

更为戏剧性的是，《古墓丽影》的作曲也已换了三个人，自 Michael Kamen 于5月初离职后，他未竟的工作已交由 Graeme Revell 来完成，他必须在10天之内为该片写出长达60分钟的配乐！

UO 原班人马投奔韩国阵营

有"UO之父"之称的 Richard Garriott（外号 Lord British）最近在 E3 会场附近的 Holiday Inn 举行记者招待会，宣布成立一家名为 Destination Games 的新公司，让人惊讶的是，它竟然是韩国 NCSoft 旗下的一家子公司，原 UO 系列的主要开发人员亦同时投奔到了该公司旗下。

韩国 NCSoft 公司是著名网络游戏《天堂》的制作者，这款游戏在韩国拥有超过200万的用户，韩国和中国台湾两个服务器同时在线人数高达18万，远远超过了《网络创世纪》、《永恒使命》和《阿瑟伦的召唤》。

两家公司表示，《网络创世纪》是有史以来技术成就最高

的网络游戏，《天堂》则是有史以来最畅销的网络游戏，因此两家公司的合作具有很大的互补作用，Destination Games 将在北美地区为 NCSoft 做《天堂》的行销工作。此外，他们还另外组建了一家名为 NC Interactive 的公司，它将为《天堂》以及两家公司日后推出的所有产品做网络客服工作。

当有记者问 Richard Garriott 要如何才能打败自己亲手设计的《网络创世纪》时，Richard Garriott 表示，在亚洲市场上，《天堂》的气势已经完全压倒了《网络创世纪》，它的成功绝对不是运气或偶然的，NCSoft 有其独到之处。NCSoft 也透露，两家公司目前正在制作一套全新的网络游戏，开发代号为《Tabula Rasa》，但并未透露具体细节。

暴雪机密九月揭晓

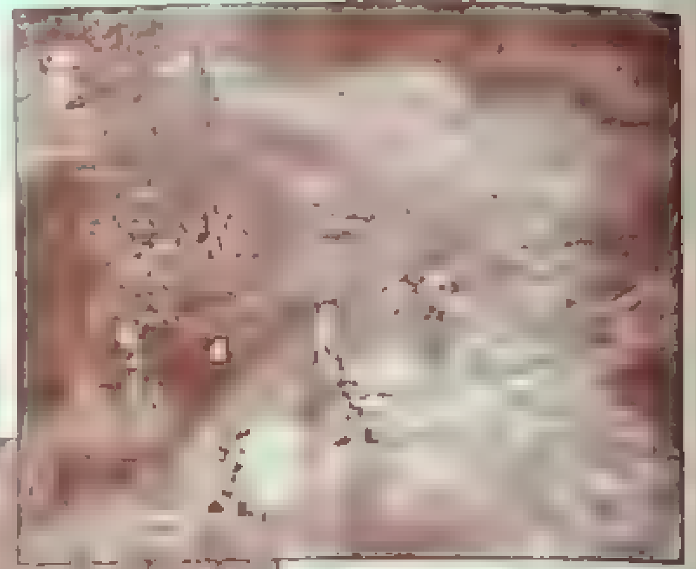
日前，Blizzard 公司宣布《暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王》将于 6 月底发售，同时亦透露将于今年 9 月的欧洲电脑贸易展（ECTS）上公布一套神秘的超级游戏。Blizzard 公司口气很大地称这款游戏将成为 ECTS 的焦点，虽然并未透露具体内容，但他们强调，这“绝对不会”是《星际争霸Ⅱ》。

另据报道，Blizzard 近日正式推出了一款有关《星际争霸》设计及动画的珍藏版 DVD。这张 DVD 内含长达 36 分钟的电影级游戏动画、制作者评论、原始画面设计草稿及来自 Blizzard 图像处理部门的此前从未公开过的分镜脚本，此外还收录了《暗黑破坏神Ⅱ》及其资料片和《魔兽争霸III》的影像介绍，内容相当丰富。

“反叛者”蠢蠢欲动

近日，Westwood 在《命令与征服：反叛者》（Command&Conquer: Renegade）的官方网站上又公布了数张精彩游戏图片。作为《命令与征服》系列的第一部主视角射击游戏，Westwood 为此付出了很大的努力，但是在强手如林的今天，《反叛者》能否一鸣惊人，我们还需拭目以待！

“神话”版“敢死队”今夏出击



当玩家们还在关注《神话III狼之世纪》何日推出的时候，《神话》系列的开发者 Take 2 却在 E3 上透露，他们即将推出一款《神话Ⅱ》的资料片——《神话Ⅱ绿色贝雷帽》（Myth 2: Green Berets）。

据悉，这款资料片使用 Bungie Software 当初为《Myth 2: Soulblighter》开发的引擎制作，游戏中将不再出现任何兽人、城堡和魔法，取而代之的将是南亚丛林中的现代战争。这将是一款团队式实时战术游戏，类似于《盟军敢死队》，预计将于今年夏季推出。

SONY 大举进军网络游戏业

SOEI 总裁 Kelly Flock 日前表示，目前《永恒使命》的用户仍在以每月 15000 人递增，预计数周内便可突破 40 万付费注册会员大关。在这款游戏取得成功后，SOEI（Sony Online Entertainment Inc.）正打算在多人联机游戏领域再次大展拳脚。

Kelly Flock 认为，在未来三到五年内，SOEI 仍然可以稳坐第一名的王座，他们未来推出的多人线上联机游戏将包括《行星帝国》（PlantSide）、《Sovereign》、《星球大战》（Star Wars Galaxies）等，其中备受瞩目的《星球大战》是与乔治•卢卡斯合作研发的。

来自耳朵的震撼

美国常青藤科技公司近日开发出了一种新型耳机——强力反馈耳机，它可以让玩家在玩电脑游戏的时候感觉到音效带来的强烈震撼，比如发生爆炸时，耳机就会产生震动，给玩家以极为真实的游戏体验。这种耳机可以在所有的音频设备上使用，包括 DVD 和 CD 唱机等，但是它只在声道中有低音时才会发挥作用，而且有点笨重，给人不太结实的感觉。

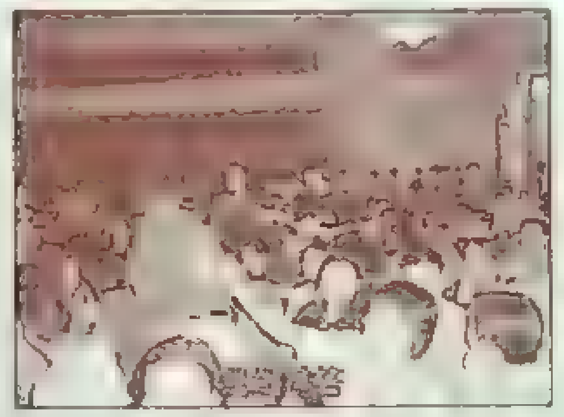
“网三”高手聚首京城

2001 年 6 月 9 日下午，来自四面八方的《网络三国》爱好者们齐聚北京友谊宾馆贵宾楼二层多功能厅，《网络三国》华北地区（北京）擂台赛马上就要开幕了。加上与会的媒体记者，现场人数在 500 人以上，全场气氛异常热烈。

男主持妖猫和女主持冰峰玫瑰小嘟嘟都是忠实的“网三”玩家，他们都是通过 www.online-game.com.cn 的主持人选举脱颖而出的。首先进行的是未进入决赛的八支队伍的颁奖仪式，随后主持人开始介绍决赛队伍，并请他们上台抽签决定比赛顺序。

紧接着，“网三”玩家都很熟悉的“百万大作战”拉开了序幕，与会玩家开始抢答，现场状况几近疯狂。不过这时记者发现，比赛用的设备好象出了问题，工作人员竟在重装系统！果不其然，片刻后就有工作人员上台宣布“由于设备故障，比赛活动可能取消”，好在故障在不久后解除，比赛得以照常进行。

此次进入决赛的有哈尔滨的北帝都队、北京 GS5 的=SKY=、北京 GS8 的凌绝教队和北京 GS4 的夜归人队等，经过数轮紧张战斗，北帝都队最终夺得了《网络三国》华北地区擂台赛的冠军，他们将在 7 月 14 日举行的全国擂台赛中与来自西南、华南和华东的另外三支队伍相遇，争夺“网三”全国擂主的桂冠。据悉大奖多多哦，冠军队将每人获得一台联想台式电脑，其余参赛队员也可每人得到价值 800 元的时尚奖品，观众也有机会抽得大奖，详情请登录 www.online-game.com.cn。



《三国世纪 Online》开创网络游戏策略时代

2001 年 6 月 8 日，北京天下华彩网络软件有限公司与深圳市吉米科技开发有限公司在京召开了“傲视三国群雄，创我世纪霸业”的《三国世纪 Online》发布会，正式宣布了华彩软件与吉米科技联合推出这款大型网络游戏并将与全球知名游戏公司 Infogrames 进行合作的消息。同时宣布“《三国世纪 Online》体验版免费发放、免费试玩、赢取万元大奖”活动正式开始，活动细则可查看 http://www.c3k.com.cn。

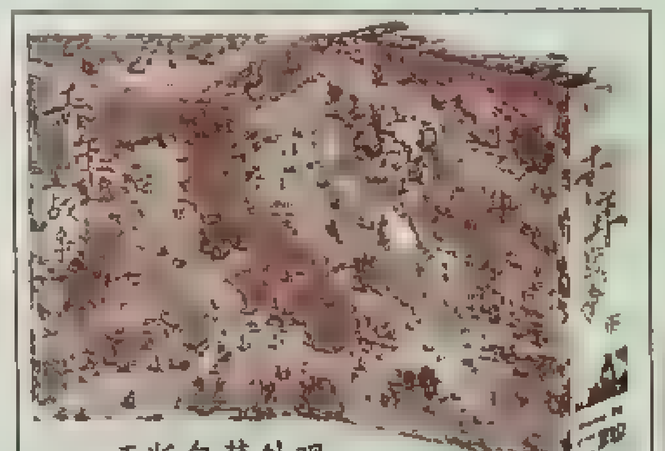
《三国世纪 Online》与其他的网络游戏不同，它采用了世界上最先进的通用性国际化 MUD 引擎技术，并对策略网络游戏的概念做出了大胆创新，不仅完全杜绝了普通网络游戏中的 PK 现象，亦突出了三国题材游戏中应有的策略成份。

上海依星动漫事业部成立

为推动中国正版动漫事业的发展，上海依星电脑软件有限公司动漫事业部于 6 月 1 日正式成立，现正大量招募人才。据悉，该部的职能包括代理出版海外最新漫画书籍、动画及其周边产品等。依星公司已代理发行的动漫作品包括根据《仙剑奇侠传》改编的 8 卷本漫画等，为配合大陆地区正在播映的动画片《数码宝贝》，该公司还将于年内推出日本集英社正式授权的同名系列漫画，红极一时的《七龙珠》、《灌篮高手》，以及超人气电玩《鬼武者》的同名漫画等也将陆续登场。据悉，上海依星是国内首家获得日本集英社等大型出版商正式授权的公司。

《千年战争》惨被盗版

最近市场上出现了多种《千年战争》的伪正版产品，据金山公司技术人员检测，其内容实际为该公司发放的非正式版本。金山公司已就此发出了紧急声明，提醒广大消费者在购买时注意辨别真伪，正版《千年战争》为大盒折页包装，已于 6 月中旬开始在全国各大软件专卖店销售。



正版包装外观

《青涩宝贝Ⅱ》中文主题曲大赛开幕

著名的 DC 版恋爱养成游戏《青涩宝贝Ⅱ》移植到 PC 后大受好评，曾在日本创下 30 万套的销售记录，上海依星现正加紧对这款游戏进行汉化。与此同时，为促进厂商和玩家间的互动，依星公司计划以比赛形式来选拔歌手，以便确定游戏中文版主题曲的演唱人选。据悉，优胜者将获得丰厚的奖金，除会担纲演唱游戏主题曲、拍摄 MTV 外，同时

将被推荐给唱片公司，也许下一个明星就是你哦！感兴趣的玩家可以到依星官方网站（www.everstar.com.cn）去看一看。

《月影传说》主题歌演唱者确定

熟悉《剑侠情缘》系列的玩家一定会对去年《剑侠情缘Ⅱ》中的主题曲《天仙子》记忆犹新，这首歌是由著名歌手谢雨欣来演绎的。近日，《月影传说》的主题曲演唱人选也已敲定，她就是以一曲《楼兰姑娘》而成名的女歌手俞静。

据悉，此次主题曲《爱的废墟》仍旧由音乐人罗晓音操刀制作，并再次邀请曾为《纵横江湖》作词的瞿廷雅担纲填词，著名音乐人张宏光担纲编曲。

这已是罗晓音第二次为《剑侠情缘》系列创作主题曲了，此前的《纵横江湖》和《笑问情缘》都曾情动一时。罗晓音的配曲总是能够恰如其份的表现出游戏中应有的意境，他最看中的，正是俞静那清澈的声线和扎实的演唱基本功。

另据透露，《月影传说》将于6月30日正式发售，届时会发行标准版与豪华版两种版本，标准版附赠精美手机挂链，而豪华版将赠送游戏人物精美模型一个，不同于以往的普通塑料模型，这款模型质感很强且不易损坏，可作为收藏之用。

《龙族》盛夏火热测试

《龙族》(Dragon Raja)是韩国EsofNet与三星电子共同开发一款图形MUD力作，画风细致优美，拥有独特的创造与生活技能系统，在韩国享有极高的知名度。今年初，《龙族》在中国台湾地区上市，三个月内注册会员已达35万名，付费会员8万名，同时上线人数超过2万人，拥有台湾地区网络游戏人口30%强之市场涵盖率，稳坐台湾地区网络游戏三甲宝座。

为满足广大大陆玩家的要求，《龙族》已由第三波代理引入国内，并已于6月中旬开始进行百万用户公开测试活动。目前，北京与上海地区的服务器均已架设完毕，并顺利通过了内部测试。测试期间，第三波将在北京和上海两地各提供100MB独享高速带宽和24小时7天不间断的客户服务。据悉，第三波还将同期推出《龙族》小说和攻略，为游戏发售造势。

育碧软件近日动态

自1996年正式进军国内市场以来，育碧软件已经走过了整整五个年头，近日经其官方发言人证实，该公司将在暑假期间举行一系列活动来回报玩家，以此庆祝公司成立五周年。据悉，此次活动包括"《彩虹六号》王者挑战赛"、"选育碧新品，送MP3播放器"以及"育碧软件五周年经典回顾"等。

另据官方发言人证实，育碧软件已经就《魔法门Ⅸ》和《英雄无敌Ⅳ》的问题与3DO达成一致，顺利取得了这两款游戏在国内的代理权。除此之外，另一款以古代日本为背景的全新3D即时策略游戏也将由育碧代理引入国内。

天人互动与SEGA合作

6月6日，天人互动软件技术有限公司与日本SEGA公司在京联合召开新闻发布会，签署了相关合作协议。据悉，此次SEGA和天人互动首批签约的产品多达14个，《樱花大战》系列、《VR战士》、《索尼克》系列、《死亡之屋》系列等均在此之列。SEGA公司的石原伸彦先生表示："中国是一个开拓空间广阔的大市场，SEGA始终关注着中国游戏市场的发展。此次选择天人互动作为SEGA电脑游戏产品在中国市场的代理、汉化和销售伙伴，是经过认真考察和甄别后才加以确认的，希望这次合作是双方今后更多合作的良好开端。"

第八届电脑爱好者城七月开幕

据悉，第八届电脑爱好者城将在7月19日于北京展览馆正式开幕，此次盛会不但聚集了近百家IT知名企业，而且众多电脑游戏商也将云集于此，游戏迷们将有一次大饱眼福的机会。华彩软件将在展会上发布网络游戏《三国世纪Online》、休闲游戏《小燕子决战大富翁》；奥美将把《半条命：反恐精英》、《霹雳小组III》带到现场，并隆重推出第一人称射击游戏《落日帝国》和《枪手》；中青旅创先公司将推出《新仙剑奇侠传》，再次掀起国内RPG热潮；世纪雷神将携《航海时代II》、《冠军足球经理》和《活祭》的中文版参展；此外，天人互动、新天地、第三波、星潮在线等也将在展会上各显风采。

联众世界四海一家

5月30日，国内知名游戏网站联众世界（www.ourgame.com）与游戏软件及游戏卡经销商品合时代公司在京举行了隆重的签约仪式，联众世界2.0版正式发布，其全国推广计划亦同时启动，品合时代则将在联众会员卡新品的推广中扮演重要的角色。

联众世界是由北京联众电脑技术有限公司主办的基于因特网技术的在线棋牌游戏休闲网站，目前已正式开设了围棋、象棋、五子棋、国际象棋、跳棋、暗棋、桥牌、升级、锄大地、麻将、红心大战、跑得快、拱猪等具有广泛群众基础的棋牌项目。截止到2001年5月，联众世界的注册用户已超过1600万，在线峰值人数15万。

三星进军电子商务

近日，三星集团旗下的电子商务专业服务公司三星鹏泰（Samsung OpenTide）在京举行盛大开业典礼，正式宣布重磅出击包括香港、台湾地区在内的大中华地区电子商务专业服务市场，全力为中国本土及在华外资企业提供电子商务战略咨询、技术解决方案咨询以及网络拓展等一体化的全方位综合服务。

E3盛会简报

5月16~18日，一年一度的游戏盛会E3（Electronic Entertainment Expo）在美国洛杉矶召开。这是集著名软硬件厂商作品的世界规模的游戏展示会，也是所有业界人士和玩家关注的本年度最大的游戏盛事。

E3首日早上，世嘉就迫不及待开始发表今年下半年的作品，如为任天堂Nintendo GAMECUBE（以下简称NGC）制作的《梦幻之星网络版》、《超级猴球》和《VR射手3 Ver.2002》，为索尼PS2制作的《VR战士4》、《太空频道5》以及《K-Project》，为微软XBOX制作的《疯狂出租车Next》、《Jet Set Radio Future》、《世嘉GT2002》以及《死之馆3》等等，值得关注的游戏软件在DC平台外纷纷推出。但本次展示会世嘉展台被高高的屏风挡住，一般的参观者是无法进入的，这使得世嘉支持者们感到十分遗憾。

任天堂展台是参观者最多的地方。任天堂的最新家用游戏主机GAMECUBE的全球发售日终于确定。据任天堂公布的消息，NGC在日本的发售时间最早，是今年的9月14日，美国定在11月5日，而欧洲则要推迟到2002年。主机的日本售价是25000日元（约合人民币1900元）。任天堂表示，随主机销售的任天堂自己开发的游戏大约在2~3款左右，今年11月底将增加到6款，游戏的标准售价是6800日元。任天堂表示，今年NGC主机的销售目标是全球400万台，软件的销售目标是1000万套。E3上还展示了《Super Smash Brothers Melee》、《Luigi's Mansion》、《Pikmin》等NGC用软件。另外，松下电器和任天堂合作推出的可以使用NGC软件的DVD播放机也被展出。

在5月16日召开的E3内部研讨会上，微软正式宣布XBOX的北美发售日为今年11月8日，价格299美元。展会的内容同时通过Internet现场直播，除了公布价格和发售日，一些XBOX游戏的展示画面也在会场上被演示。微软表示，在发售日当天将准备60~80万台XBOX主机，游戏软件将有15~20款。主机的年内销售目标是100~150万台。作为日本厂商的代表，Tecmo的板垣伴信和Capcom的冈本吉起参加了本次展示会。他们分别表示Tecmo和Capcom正式加入XBOX，并公布了XBOX版《死或生3》、《幻魔鬼武者》和《恐龙危机3》的部分游戏画面。

与去年的E3相比，展会上的PC游戏有所减少。EA和EIDOS等著名PC游戏厂商的展台纷纷演示着电视游戏的画面，特别是被认为开发难度很高的PS2游戏软件。PS2在主机发售初步成功的基础上，《合金装备2》、《最终幻想X》、《寂静岭2》、《VR战士4》、美版《GT赛车3》等超级大作势必带来新一轮销售热潮。

主机调查日本玩家倾向明显

在世嘉退出游戏主机市场后，三足鼎立局面演变成了索尼、微软和任天堂之间的抗争。由于其中任天堂的NGC与微软的XBOX都是新主机，著名游戏网站Gamespot Japan在不久前对玩家进行了一次调查，调查题目和结果如下：

问题一.您对于GAMECUBE和XBOX哪一个更期待？

结果，52%的玩家回答是NGC，"都期待"和"都不期待"的人各占约10%，只有28%的玩家支持XBOX。

问题二.您支持其中一种主机的理由。

NGC：1.任天堂独有的充实的高品质游戏软件；2.和GBA等连动的新游戏方式；3.任天堂提倡的游戏理念。

XBOX：1.优秀的硬件水准；2.游戏对象年龄层广泛；3.同个人电脑的互动。

都期待：1.PS2不值得期待，希望两款新的主机加油；2.不希望PS2独霸业界。

都不期待：1.因为只看好PS2；2.硬件层出不穷，软件整体素质下降。

从调查结果看，XBOX想在日本市场有所作为绝非易事。

PS颁奖会召开，主机目标1亿台

6月11日，索尼电脑娱乐（SCEI）召开PlayStation Award2001发布会，对2000年发售的销量50万套以上的PS和PS2软件进行表彰。

本年度最高超白金大奖是Enix的PS软件《勇者斗恶龙Ⅶ~伊甸园的战士们~》，它以突破400万套的销量高居其他获奖作品之上。Square的《最终幻想Ⅸ》以超过200万套的销量获得双白金大奖。另外，《最终幻想Ⅸ》还获得了由玩家投票选出的玩家大奖和玩家大奖的所有部门奖，包括画面奖、脚本奖、音效奖和角色奖。销量在100万套以上的作品分别还有Capcom的PS2软件《鬼武者》，SCEI的PS2软件《GT赛车3 A-spec》以及《THE麻将》等。

在发布会上，SCEI社长久多良木健表示，在上周末，PS的全球累计销量已达8500万台，PS2的销量也达到1300万台。他雄心勃勃地宣言，PS全球销量将在今年夏天达到1亿台。

以下是PlayStation Award2001获奖名单：

超白金大奖：勇者斗恶龙Ⅶ~伊甸园的战士们~

双白金大奖：最终幻想Ⅸ

白金大奖：鬼武者，GT赛车3 A-spec，THE 麻将

金奖：阿尔塞王国2，阿尔塞王国4，生化危机 代号维罗尼卡完全版，保镖，最终幻想 Millenium Collection，剧空间职业棒球，DX人生游戏Ⅱ，铁拳TT，幻想传说，超级机器人大战α，超级机器人大战α外传

《鬼武者2》隆重登场

6月12日，Capcom公司在东京召开了PS2软件《鬼武者

2》的制作发布会。作为PS2上首款突破百万销量的《鬼武者》的续作，本作自然引得万众瞩目。

发布会上，编剧稻船敬二表示，《鬼武者2》的主人公将是柳生十兵卫，而不再是明智佐马介，人物纹理模特也改金城武为已故演员松田优作。松田是日本80年代前期的著名男演员，曾主演《侦探物语》和《复苏的金狼》而在日本家喻户晓，1989年去世。稻船表示，本作不仅将强化游戏的动作性，更要重视故事性。游戏画面也着重加强，下雨时的地面和打在人物肩膀上飞溅的水花都一一再现，游戏片头画面的骑兵队也首次使用了人物和马匹同时进行Motion Capture的技术，壮观的景象非常令人期待。

《鬼武者2》定于2002年3月7日发售，以DVD媒体推出。游戏目前的完成度是30%。

《最终幻想》电影日本上市计划受挫

Square公司和美国哥伦比亚电影公司联合制作的全CG电影《最终幻想:The Spirit Within》预计7月在美国上映。美国的各大传媒和电影业人士对这部《FF》电影评价很高，但电影的前期投入使制作公司不堪重负。目前《最终幻想:The Spirit Within》的制作费已经超过1亿3700万美元，其中接近90%的资金都是由Square提供的。为了支付庞大的开支，今年年初美国Square Picture便在华尔街进行上市集资。而早前Square在日本举行的发布会上曾宣布，将在日本推出《最终幻想:The Spirit Within》的股票，进一部筹集资金。但日本的证券市场与美国不同，单以一套电影进行上市集资可谓史无前例，所以在招股上市方面Square遇到困难。Square公司准备将招股计划认真总结，希望在新作品开拍时能够在日本证券市场成功上市。

2001东京秋季电玩展开幕日确定

日本电脑娱乐软件协会(CESA)近日公布了“东京电玩展2001秋”的开幕日期。据悉，2001东京秋季电玩展将在今年10月12日~14日在日本千叶幕张召开。12日是面对厂商媒体的商业推广日，13日下午13时开始对普通玩家开放。作为第11届东京电玩展，本次展示会将是微软XBOX和任天堂GAMECUBE发售前的最后一次大规模宣传机会，预计参观者将达到15万人。

《铁拳4》将移植PS2

日前在E3展示会上，Namco公司曾经展示过一段《铁拳4》及《Soul Calibur》新作的宣传片段，立即引起游戏界的关注。在对于高水准的游戏画面品头论足的同时，人们对于游戏平台的推测也是五花八门。6月1日在Namco召开的财务结算说明会上，Namco终于透露了有关两款新作的资料，其中包括宣布《铁拳4》将会被移植到PS2平台的消息。

另外根据日本《每日新闻》的报道，Namco今年在街机游戏市场方面将会以《铁拳4》和《Soul Calibur》为重心，而家用游戏市场则会以PS2的三个开发中新作包括《王牌战机4》、《XENOSAGA》和《铁拳4》为主打作品。

雄心勃勃的世嘉战略发表会

6月5日，世嘉公司在东京的公司总部举行了“CONTENT战略发表会”。大会由SEGA特别顾问兼共同最高执行官香山哲主持，他表示世嘉的改革进展顺利，成为世界第一家用游戏开发商的目标很快就会达到。并称“在游乐中心事业获得压倒性的占有率，以及在网络游戏开发上同样成为世界第一将会是世嘉今后前进的目标。”

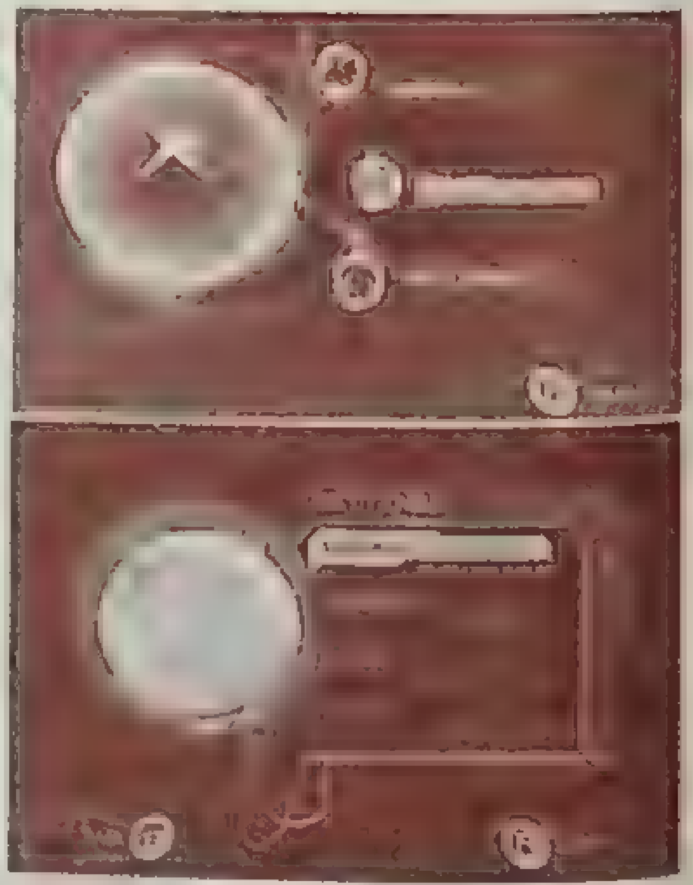
会上公布了一系列准备为各主机开发的新游戏，同时宣布在2002到2004三年内，世嘉的 游戏销售目标是从1270万套提升至3000万套。

令人瞩目的消息是，DC上最后的大作《莎木2》将在9月6日发售。这是VR之父铃木裕开发的新感觉游戏作品。本作的故事发生在中国的香港和桂林，男主角仍是芭月凉，女主角是万众期待的蒙古少女玲莎花。香山哲表示这将是DC上的最后之作。游戏的首批限定版将附送《VR战士4》的特制奖励盘。另一DC大作《超级机器人大战α For DC》将于7月26日发售。

XBOX控制界面公开

6月5日，微软硬件研究部的Jeff Henshaw在XBOX官方网站上首次披露了XBOX的控制界面。

XBOX主机启动便可直接进入控制界面，界面主要以黑色及绿色组成，简洁而不无神秘色彩。其中分为记忆卡管理(Memory)、音乐播放(Music)和系统设置(Setting)三项。



Memory选项内可以管理硬盘与记忆卡，其中硬盘设置是XBOX有别于其它主机的独创模式，玩家可以复制和删除硬盘上的游戏档案。记忆部分以游戏图像作为标志，并包含储存日期、记忆数量。在Music选项内，与一般音乐CD播放没有什么分别，还可以自由编排歌曲播放顺序。Setting选项中则包括了主机的视频、语言、时钟、音响等设置。从XBOX的操作界面上看，这的确是一部更适合欧美玩家口味的主机。

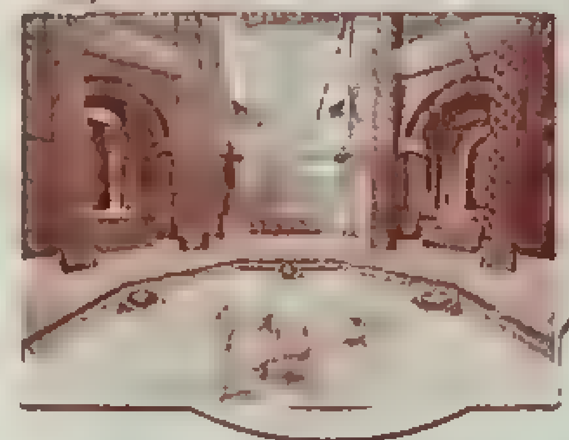
新闻提供/吴波　编辑/AWEI

国内最新游戏上市追踪

上市日期:2001年7月

本期力作:《黑与白》

黑与白(中文版)



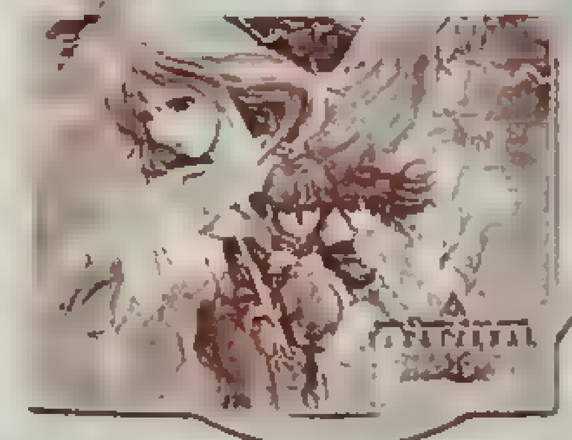
游戏类型	策略
出品公司	Lionhead Studio
上市代理	电子艺界
系统要求	PⅡ350/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥198

《黑与白》是电子艺界与Lionhead Studio首次合作的游戏产品，开发周期长达三年之久，该游戏曾在2000年E3大展上荣获年度最佳原创游戏、年度最佳PC游戏、年度最佳策略游戏和年度最佳参展游戏等多项大奖。

《黑与白》采用全新引擎制作，同时使用了随机环境贴图、可变更地形、图形渲染、边缘反锯齿等多项先进技术，因此游戏画面的表现非常惊人。除此之外，这款游戏也有着深邃的内涵，作为一个神，玩家既可以通过善举来扩大影响，也可以用野蛮的手段让子民臣服!玩家的每一步行动都将决定自己的最终走向——善良或邪恶……

《黑与白》支持多种形式的多人联网对战，而且玩家培养的宠物可以在任何状态下调用，包括单人和多人模式，在方便玩家的同时也极大地提高了游戏的可玩性。

永远的伊苏Ⅱ(中文版)



游戏类型	角色扮演
出品公司	Falcom
上市代理	新天地
系统要求	P200/32MB
游戏容量	标准版2CD 精装版5CD
参考价格	标准版¥48 精装版¥98

在这一集中，玩家将继续扮演红发少年亚特鲁。在前作中的大决战后，昏迷不醒的亚特鲁在两名女神的保护下来到了美丽小镇兰斯，并在此遇到了少女莉莉娅。在这一集中，亚特鲁的使命是将前作中的6本《伊苏之书》返还到神官手中，新的冒险就要展开了……

这款游戏完全秉承了《伊苏》系列的精髓，剧情丰富，操控简练，游戏画面也比前作有显著改善，游戏的背景音乐更是十分出色，不过没什么好奇怪的，这是《伊苏》系列的一贯特色嘛！最超值的是，精装版将囊括《伊苏天空神殿》全四卷动画版、《伊苏特辑》CD版，以及《豪华绘画资料设定集》等三大特典在内，其中不仅收录了伊苏MIDI全曲集、伊苏经典回顾Movie集等，还包含有伊苏最新壁纸、屏保、时钟、图标以及伊苏乐谱集等。

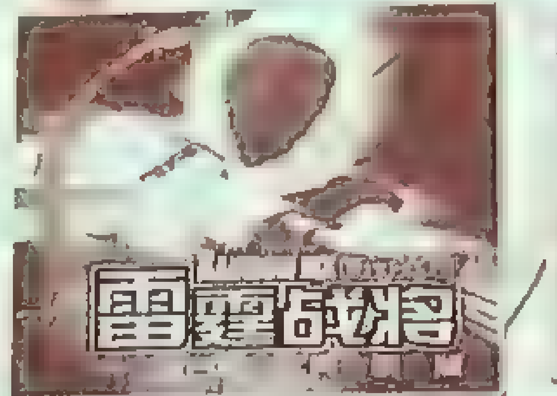
剑灵

游戏类型	角色扮演
出品公司	宏申资讯
上市代理	华彩软件
系统要求	P200/32MB
游戏容量	4 CD
参考价格	¥69

淳浩天是一名年轻的御剑门弟子，刚刚与心上人定下海誓山盟，便突然被诬陷为师门叛徒，惨遭杀身之祸。身亡之后，他来到了“灵中界”，遇到一个封印在修罗古剑中的“剑灵”，并得知自己乃是三界中的“灵选者”，命中注定要来此地释放剑灵，拯救三界苍生。他还要重回人间，洗雪冤情……

这款游戏最大的特点在于画风和操作。在画面上，游戏背景采用了中国水墨式的美术风格，力求将建筑的力与美做最完整的呈现，把山林水泊做最完美的组合，可谓呕心沥血；在操作上，除可用键盘鼠标之外，还是第一款支持震动摇杆的中文武侠角色扮演游戏，操作更加简便易上手。

彩虹六号：雷霆战将（白金典藏中文版）



游戏类型	动作
出品公司	Red Storm
上市代理	[illegible]
系统要求	PⅡ300/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥48

这是著名动作游戏《彩虹六号》的一款续集。在《雷霆战将》中，由于“彩虹六号”特种部队表现出色，国际社会已将“彩虹六号”定为全球性的打击恐怖份子的中尖力量，因此在这款游戏中，玩家将转战世界各地，完成更多、更具挑战性的任务。

这款续作中新增了多种武器和特殊道具，引入了全新的狙击系统，特别设计了狙击手的角色，并增加了狙击武器。同时强化了团队 AI，使队员之间的配合更加默契。游戏甚至还提供了自动录像及回放功能。

工人物语Ⅳ（中文版）

游戏类型	[illegible]
出品公司	Blue Byte
上市代理	育碧软件
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥58

一提起《工人物语》，很多玩家的眼前就会浮现出那个梦幻般的“小人国”景象。如今那个微缩世界的造物主 Blue Byte 又给玩家带来了该系列的最新一集故事，它将再度引领玩家进入到那个奇妙的童话世界中去。

这款游戏设定了三个古老民族——罗马、维京、玛雅——供玩家选择，每个种族不仅具有不同特色的建筑及人物外形，专长和战略战术也不相同，此外还新增了邪恶的黑暗天使部族及相关任务。这款续作中的种族社会结构更加完善，玩家必须认真处理社会供给流程，环环相扣，缺一不可。游戏的联网功能也得到了进一步加强，单挑或合作任由玩家选择。

一级方程式大奖赛

游戏类型	运动
出品公司	育碧软件
上市代理	育碧软件
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

这是育碧软件制作的一款竞速游戏，它完全模拟世界顶尖级方程式大赛，可以让玩家体验到最真实的一级方程式的快感！游戏为玩家提供了 11 个车队、22 名车手，当然也少不了各式跑车。这款游戏还是首部采用全球卫星定位系统（GPS）来制作赛道的赛车游戏，保障了赛道的真实和完美。不仅如此，所有车队、车手和赛车的资料也是完全按照真实数据制作的，配合游戏强劲的图像引擎，画面表现更有张力，这一切都将使玩家热血沸腾。

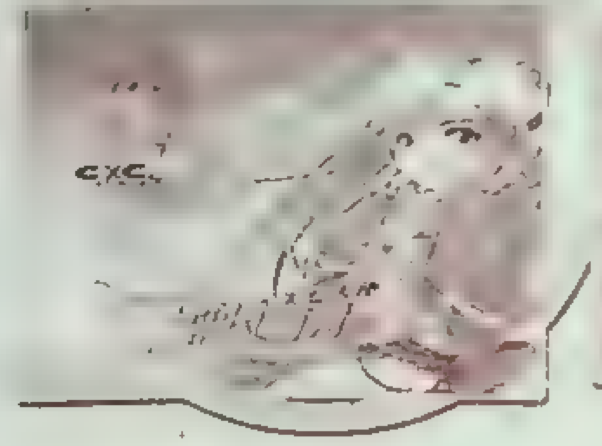
金庸群侠传 online

游戏类型	图形 MUD
出品公司	中华游戏网
上市代理	智冠科技
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

这是中华游戏网继《网络三国》后推出的又一款网络游戏大作，它以金庸先生的 14 部武侠小说为基础，以武功和门派为架构，以“随心所欲做自己的事”为宗旨，玩家可以自由选择或正或邪、或男或女的多种角色。武当、少林、崆峒、峨嵋、嵩山、衡山等所有正邪门派均林立于《金庸群侠传 Online》的世界地图中，事实上，门派正是这款游戏的主轴之一，若想学得高深的武功，唯有投入门派才能实现，部分厉害武功更是只有加入邪派、毒门才能学到！最为引人的是，武功达到极点之后，玩家还可以自立门派并将之发扬光大。

游戏中场景的设计非常精致，将原著中的文字描述转化为实景呈现在了玩家面前，至于小说中出现的武器、防具和药品，也都会出现在游戏中，想拥有倚天剑、屠龙刀吗？想炼制黑玉断续膏或十香软筋散吗？这些熟悉的物品玩家都可以在游戏中找到！

飘羽：失忆天使（中文版）

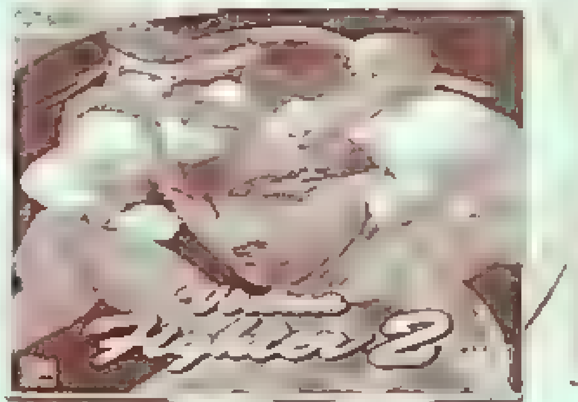


游戏类型	养成+角色扮演
出品公司	EXE CREATE
上市代理	天人互动
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥35

天界卡莱西亚处于恶魔族和天使族的长期战乱之中，最终神的仲裁使这里恢复了和平。对此有异议的恶魔族女孩娜依拉私自与人界接触，神不由得勃然大怒，作为惩罚，神剥夺了她象征天界人力量源泉的羽毛，没想到这个惩罚也殃及了挺身救她的天使芙兰，二人双双坠落人间……

养成天使与除魔降妖两不误是这款游戏的最大特色，《飘羽》将养成游戏与动作角色扮演游戏完美地结合了起来，让玩家花一份钱可以同时享受两种游戏的乐趣。游戏画面精美，操作简单易学，故事扑朔迷离，让人一玩起来便不忍释手。

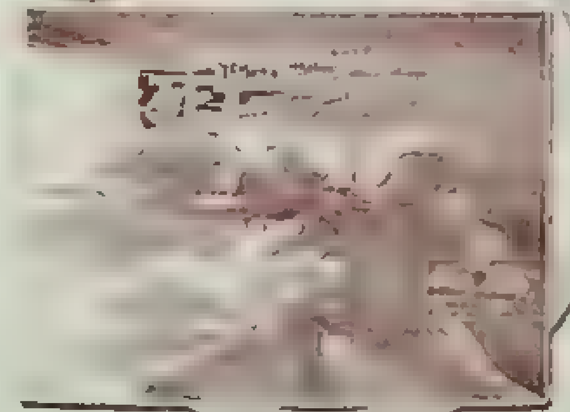
VR 战士Ⅱ（中文版）



游戏类型	格斗
出品公司	SEGA
上市代理	天人互动
系统要求	P90/16MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥35

鼎鼎大名的《VR 战士》系列是游戏史上最早的 3D 格斗游戏，由 SEGA 顶级制作人铃木裕监制，被认为是代表着 SEGA 制作实力的招牌游戏之一。《VR 战士Ⅱ》是该系列的第二部作品，由于使用了肌理绘图多边形处理技术，因此比前作更能真实地表现出不同角色的外形特征和动作，精美的画面和深奥的对战攻防技术使它一经推出便马上掀起了一股狂热的 VR 旋风。PC 版本在原作基础上又增加了网络对战、数据交换等多种游戏模式，并付送街机角色造型和 VR 战士肖像集等赠品，可以作为格斗游戏爱好者的收藏经典。

死亡之屋（中文版）



游戏类型	射击
出品公司	SEGA
上市代理	天人互动
系统要求	P90/16MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥35

1998 年 12 月，政府秘密机关中的研究员突然失踪，为查明真相，政府派出了两位特工前往事发地点……

作为射击游戏中的一款异色之作，这款游戏在街机上曾经盘踞最受欢迎榜榜首达 10 个月之久。此次 SEGA 将它移植到 PC 之上，不但画面质量更为精美，僵尸更加栩栩如生，更是增加了大量新颖的游戏模式，为玩家们营造出了前所未有的恐怖和紧张氛围。玩家的不同行动将导致剧情的走向不同，因此非常值得多次游戏。在《死亡之屋》中，敌人大多是近身搏斗型怪物，某些怪物也会使用武器，因此这种紧张感只有用“你死我活”来形容了。

索尼克 4 合 1（中文版）

游戏类型	动作
出品公司	SEGA
上市代理	天人互动
系统要求	P133/16MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥68

索尼克世界的基本法则有三条：1、沿途收集金环并平安抵达终点；2、运用高速回旋来攻击敌人；3、只要身怀金环，即使被敌人伤到也没啥关系，赶紧捡起丢失的金环！

作为世界顶尖游戏公司 SEGA 的代表作，索尼克那风趣可爱的形象早已同马里奥、皮卡丘一样深入人心。此次为了纪念索尼克诞生 10 周年，天人互动特意选择了索尼克的生日来发布这款包含四部游戏的索尼克经典收藏集，其中收录了《索尼克 CD》、《索尼克与纳可路斯特别版》、《索尼克 R》和《索尼克 3D BLAST》，每一款游戏都能将玩家带入神奇刺激的索尼克天地。

上市烽火

地面控制

游戏类型	3D 即时策略
出品公司	Sierra/Massive
上市代理	奥美电子
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥68

即时策略游戏3D化后一个明显的特点就是镜头可以全方位转动，玩家可以从各种方位观察场景。问题是经常变换的镜头很容易让玩家晕头转向，甚至找不到自己的部队或者把部队指引到错误的方位。《地面控制》的引擎则较好地解决这个问题，利用Home和End键可以将镜头拉远拉近，这意味着玩家可以采用鸟瞰视角观察广阔的场景，这在大规模战斗中能够有效地帮助玩家了解到更多敌我状况。《地面控制》的图像引擎也非常出色，场景、人物、战斗画面都极为华丽。游戏的音效表现也不错，对渲染战争气氛起到了极好的作用。特别的是，这款游戏没有采用同类游戏中资源采集加生产的传统模式，玩家可以将注意力完全集中在战斗，特别是战术方面。

少林足球

游戏类型	角色扮演+运动
出品公司	晟晗科技
上市代理	[illegible]
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥38

大名鼎鼎的电影《少林足球》大家肯定很关注了，这部由周星驰和赵薇等人腕主演的电影融合了功夫、足球、特技等诸多喜剧元素，预计2001年7月左右上映。同时，同名游戏《少林足球》也将正式推出，这是一款包含有电影剧情的另类运动型RPG。游戏中的人物造型活泼可，动作搞笑；游戏具有一套独一无二的双战斗系统，除正常的RPG战斗系统外，外加特别的足球比赛战斗模式，玩家可以在比赛模式中享受到动作游戏的快感，而且操作简单，老少玩家都可轻易上手。

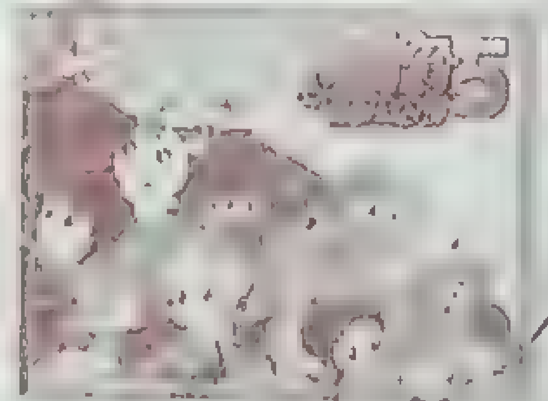
三国世纪 Online

游戏类型	图形 MUD
出品公司	吉米科技
上市代理	华彩软件
系统要求	PⅡ300/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥28

《三国世纪 Online》采用世界上最先进的通用性国际化MUD引擎(Generic International Mud Engine)，同时在此基础上使用了独立开发的游戏平台，并对游戏概念进行了大胆创新，这将是一款策略网络游戏。

这款游戏注重整体力量而不推崇个人英雄主义，并杜绝了其他网络游戏中常见的个人恶意PK现象的发生，玩家只有在成为一方霸主或小有职权后才能发动对其他成熟国家的战争，因此可以大大减少网络游戏中老玩家欺负新玩家的不公平状况。比较特别的是，玩家下线后，他所扮演的角色将由电脑继续接管，不再是只在服务器中留一个存档而已，电脑可以控制你的角色完成任务，不过别高兴的太早，电脑是不会帮你练功的，它只会接替你完成应尽的任务，比如在你的城市受到威胁时，电脑会替你领兵作战……

大富翁 V



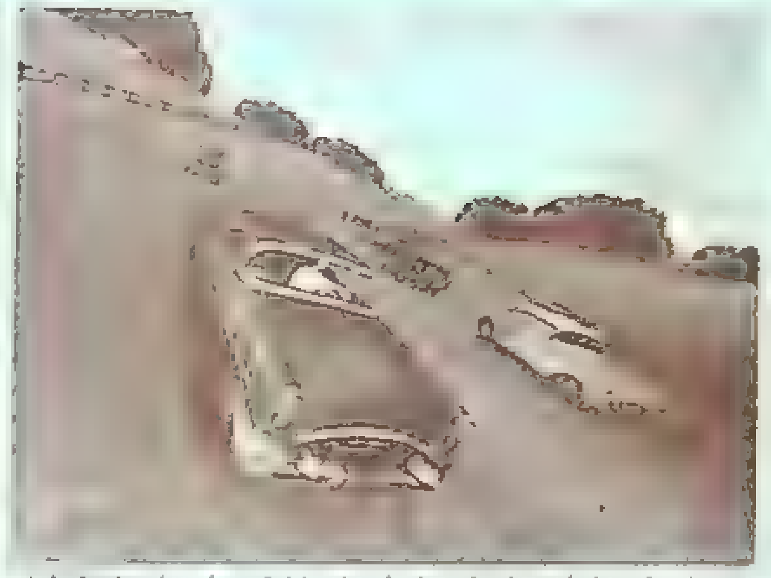
游戏类型	益智
出品公司	大宇资讯
上市代理	联合时代
系统要求	P200/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥48

哈哈，阿土伯又回来啦！

在前几代中，人物只不过是一种点缀，不同的特点只表现在外貌上，这一点在《大富翁V》里将有很大的改变。这回游戏中的每位角色都将各怀绝技，制作小组把以往部分卡片的功能直接融合到了角色之中，不同角色会有不同技能，比如阿土伯会有一些与土地相关的特技，钱夫人则有一些操纵股市的小伎俩等等。除此之外，游戏还提供了多种任务模式，玩家可自行设定获胜条件，因此玩家具有更高的自主性。最重要的一点是，《大富翁V》将掷骰子的方式改成了移动牌系统，玩家可以自己选择想走的步数，不再像以前那样完全靠运气了，这回可要开动脑筋了。另一个重要改变是，《大富翁V》已经能够支持局域网和因特网对战，玩家可以结成同盟进行团体比赛，也可以进行一对一的挑战。

游戏名称：Motor City Online
游戏类型：运动[SP]
制作公司：电子艺界
国内代理：电子艺界
语言版本：英文
上市日期：2001年9月
期待程度：★★★★★

文/hap　编辑/Racer



电子艺界(EA)的《极品飞车》(Need For Speed)系列中的每一款游戏都堪称赛车游戏中的老大，总能把玩家牢牢地吸引在电脑屏幕前。在即将发行的《极品飞车：在线汽车城》(Motor City Onine，以下简称MCO)中，电子艺界再次做出了十分明显的改变。它将是一款网络游戏，玩家之间不仅可以进行竞赛和交易，更引入了社区系统，这是当前网络游戏中最常用最热门功能。

为使玩家更容易操作，MCO的主要操作界面被设计成了网页形式，屏幕左边显示的是角色属性及其它各种参数，中间显示的是当前赛车，下方显示的则是这辆赛车的相关信息，熟悉互连网的人可以十分容易地掌握游戏的正确操作。在开发计划中，主菜单是可以定期更新的，这又是MCO的一大创新，但由于更新主菜单的技术要求很高，因此更新速度不会很快。

MCO中将有拉力赛(Drag Racing)、街道赛(Street Racing)和赛道赛(oval Racing)等三种不同的主要比赛模式，另一种模式表演赛(Stunt racing)则会在将来的扩展模式中出现。任何一种模式的比赛都将是紧张刺激的，特别是在那些容易打滑的赛道上比赛时更是如此，但玩家只要花点儿时间熟悉一下，就可以熟练地控制赛车了。

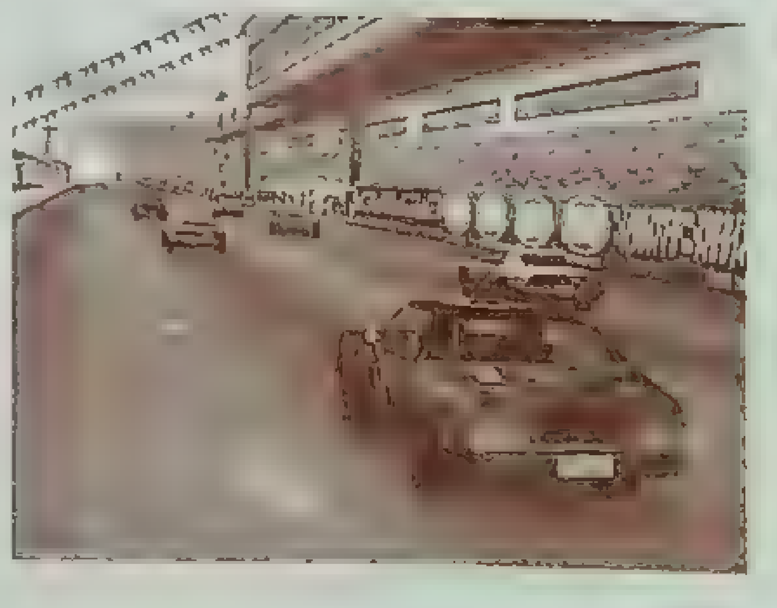
MCO中的赛道已初步确定为18条，包括城市赛道、Grand方程式赛道等，由于部分城市赛道全程过长，因此常用来作分段赛。每条赛道都由一个俱乐部来管理，这是由每周一次的赛道争夺战来决定的。

俱乐部系统是MCO中最有特色的部分，因为它不仅可以更加完善游戏中的社区体系，还能提高新手在游戏中的重要性。在游戏中，每条赛道是由不同俱乐部拥有的。新车手应该先熟悉这个游戏，通过和初级车手比赛来提高驾驶能力和对赛车的认识，在得到俱乐部肯定前，队长是不会让新车手参与重要比赛的。当然，玩家也可以以个人名义参赛，这是MCO中的一个尝试，但这些车手必须是Mustang或者Corvette的车主。

MCO中还另外设置了一种经济系统，它是在供求原理的基础上建立起来的，是一种真实的经济体系，因此游戏的难度会比较大。比如游戏中设立了拍卖行，玩家间可以进行赛车及零部件的买卖或交换，而物品的价格是根据市场供求关系变化的，就和现实中一样。玩家可以通过买卖汽车或交换零部件来增加收入、提高地位。

除以上特点外，MCO还使用了电子艺界开发人员最新研制的图像处理引擎，它集成了2000多辆真实汽车模型的多角度扫描资料，以及取材于真实汽车的音效，堪称《极品飞车》系列游戏中使用的最酷、最完美的图像引擎，画面表现肯定不同凡响。

据悉，MCO的测试版已经在北美某些地区发布，正式版的发售日期则定在今年秋季，相信它将是今年下半年最值得期待的一款游戏。■

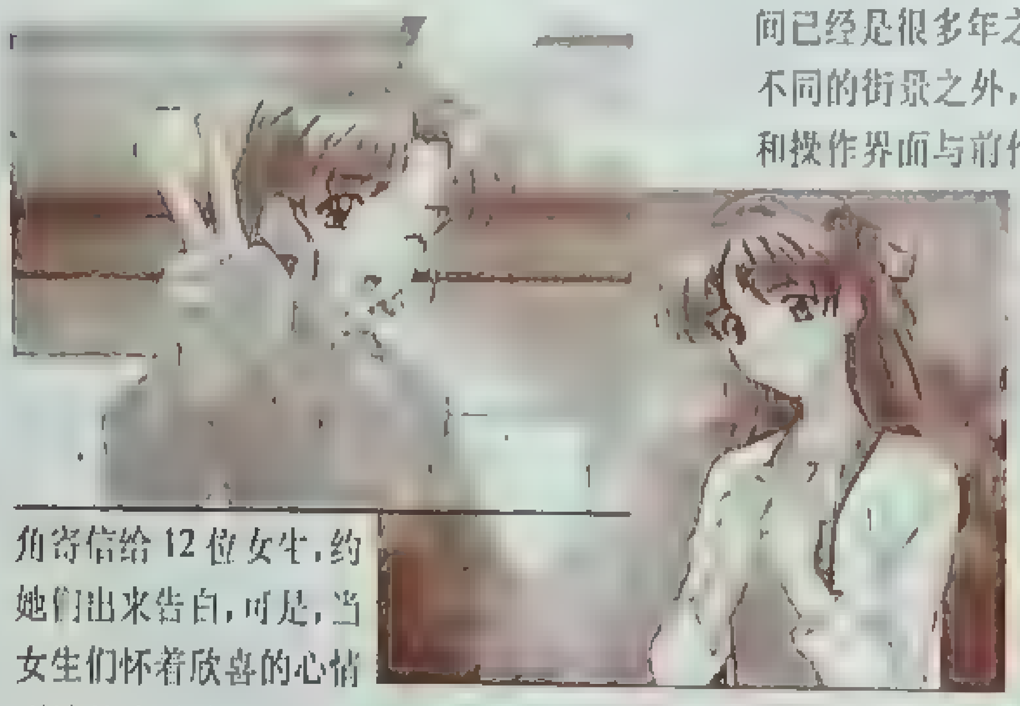


游戏名称：Sentimental Graffiti 2
游戏类型：策略
制作公司：NEC Interchannel
国内代理：上海依星
语言版本：简体中文
上市日期：2001 年 8 月
期待程度：★★★★

文 / 星之暗盘　编辑 / 石子

还记得在《青涩宝贝》中，那些为了寻找寄信人而走遍全国，与 12 位少女约会的日子吗？现在，你又要再次回到那忙碌奔波的日子中了，不过，游戏的开端却是个悲伤的故事。

玩过前代游戏的玩家，应该都还记得故事的结尾吧？男主角因为一封匿名的情书，而开始了寻找爱人的旅程。他回到以前待过的地方，去与 12 位女主角相遇。故事一直发展到主角寄信给 12 位女生，约她们出来告白，可是，当女生们怀着欣喜的心情到达约定地点时，主角却一直没有出现，因为他已经不在人世。他逝世的原因，是由于他在赶去约定地点时，被一辆失控的货车撞倒。这场突如奇来的交通事故令所有故事都停止了，只留下白纸般的无言结局。



《青涩宝贝 II》的故事，便在这淡淡的忧伤中拉开了序幕。随着时间的流逝，数年后，12 位少女带着失去重要之人的悲伤开始了新的生活。她们中有的走上了工作岗位，有的则踏入大学校门。虽然周遭的环境不断改变，但她们的心中始终是一片空白和无法愈合的伤口。这时，本作的主角出现在了她们的生活中。身为天河大学摄影部成员的主角，为了学园祭展示用的摄影照片而四处寻找模特儿，从而与少女们先后相遇。在他的努力下，少女们的心情逐渐开朗起来，并轻轻打开了自己的心扉……本次一改前作那"极度悲伤"的独特剧情模式，变为有重"邂逅"和"对话"的[illegible]养成游戏。

《青涩宝贝 II》中的 12 位女主角，依然是前代那些娇滴滴的可爱女生们，不过，她们的外表都比以前成熟了许多，毕竟故事发生的时间已经是很多年之后了。除了过场 CG 动画和不同的街景之外，《青涩宝贝 II》的游戏方式和操作界面与前作没有明显差别，配乐和音效方面，仍然使用全程语音模式，聘请"豪华声优团"作倾力的演出。

游戏的时间长度约为[illegible]个月，玩家的主要活动都集中在巨幅的街景地图上。玩家每走一步，时间都会随之悄悄地流逝。一天中的 10:00 到 23:00 是玩家的活动时间，以小时为单位，可以进行各种行程或探访，而一到 23:00，一切都会被强制结束。每天的 10:00 至 15:00 通常为上课时间，即使选择了翘课，也还是可以在放学之前返校学习。不过，经常翘课会导致成绩直线下滑，最后落得需要参加补习的窘境，所以还是谨慎为妙。15:00 至 23:00 可以自由活动或打些零工。因为在游戏中到处都要用钱，所以需要找些[illegible]来[illegible]，[illegible]活动时，玩[illegible]，各人各[illegible]。

[illegible]，在[illegible]玩家的[illegible]是与 12 位女生打好关系，并在"大学祭"[illegible]一位[illegible]的女孩参加摄影旅行，[illegible]，在此之[illegible]部分的所[illegible]"大学祭"之[illegible]，便进入了游戏的[illegible]，此时，[illegible]力追求自己心目中的女主角，[illegible](Happy Ending)[illegible]招而得不到开心结局，也会[illegible]摄影旅行的女孩有美好结局(Good Ending)，所以，若不是在某些重要[illegible]得到一般结局(Better Ending)，也会有好结果的。在完美结局的[illegible]，还会对女主角之后的去向做一个交代，当然少不了深情的话语，而且还会听到为该角色配音的声优演唱的片尾曲。当然，若是[illegible]阶段末尾没有女孩跟主角一起过"大学祭"，那就只能得到最悲惨的结局(Bad Ending)了。

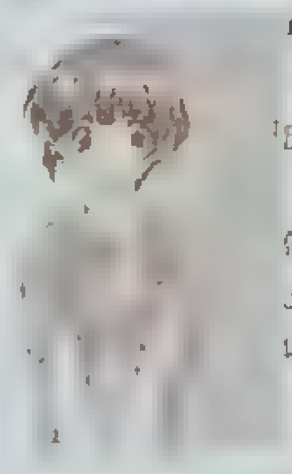
辛苦完成游戏后，玩家还有机会重温游戏中的精彩片段。而且，不但游戏中出现过的事件、动画 CG 可以再次重温，就连音乐、女孩的说话等等也会被完整的记录下来。另外，游戏中还有一个进程记事薄，用于记录各种约会、事件、女孩资料以及主角对女孩的评语，而且，这些评语会随着主角与女孩友好度的提升而发生改变，玩家可以根据评语来了解主角与女孩之间的感情进展。

《青涩宝贝 II》的最大魅力就在于其曲折感人的剧情，以及性格迥异的 12 位亮丽女主角，最后，就让我们一起来看看 12 位少女的近况吧！■

远藤晶

身高 [illegible]cm，生日 10 月 31 日，[illegible]座，AB 型血，喜欢[illegible]。[illegible]

[illegible]，报考[illegible]为知名[illegible]。主角是[illegible]东京都大学音乐[illegible]。主角不[illegible]作品，[illegible]会。



星野明日香

身高 153cm，生日 6 月 21 日，双子座，B 型血，喜欢人群，讨厌光说不做，兴趣是杂志、电视节目与拍照。

由于在校园选美比赛中获得[illegible]，[illegible]作人发掘，开始以新偶像的身份进入演艺圈。因为还是新人，[illegible]CD 出外宣传。某天，主角只好[illegible]见了明日香在 CD 店与[illegible]的签名会，看着[illegible]的明日香，[illegible]中不由的[illegible]。

Chie Matsuoka

森井夏穗

身高 162cm，生日 4 月 19 日，白羊座，O 型血，喜欢跑步、[illegible]，讨厌考试，兴趣是[illegible]。

夏穗的专长是[illegible]，目前就读于大学的体育系。个人非常热衷于[illegible]和打工，过着充实的大学生活。某天，她遇到了早已相当熟识的主角。"我正在找[illegible]模特儿"当主角正想邀请她帮当模特儿时，她马上说句"加油"就匆忙走掉了。

永仓爱美琉

身高 154cm，生日 7 月 20 日，巨蟹座，B 型血，兴趣是[illegible]。私立[illegible]女子高中毕业，进入[illegible]出版社，担当[illegible]杂志《[illegible]》的记者兼编辑。

对超自然现象有浓厚兴趣的爱美琉，拥有社会人的意识，每天辛苦忙碌的工作，自我要求非常严格。某天，就在她要采访的地方，被偶然路过的主角搅乱了工作而恼羞成怒。然而却因为这个原因，主角开始适时地给予爱美琉一些如何操作照相机的提示和帮助。

松冈千惠

身高 162cm，生日 11 月 23 日，天蝎座，AB 型血，喜欢英式摇滚，讨厌[illegible]，兴趣是[illegible]。

千惠从很久以前就非常喜欢唱歌，身为主唱兼吉他手的她是乐团的阳光。但是现在却在乐团和便当餐厅之间忙碌，过着[illegible]的生活。在打工的地方，主角初次与千惠见面便[illegible]。

泽渡穗香

身高 160cm，生日 5 月 14 日，金牛座，O 型血，喜欢[illegible]，讨厌[illegible]，兴趣是[illegible]。

为了[illegible]的梦想，而进入大学的[illegible]系就读。成绩[illegible]优异，在学校也很受欢迎，在大学一年级时曾被选为"校花"，受到很多男同学的追求。但是她本人从高中时代起就很[illegible]，就连大学的教授也很少谈话。只热中于打工以及[illegible]学校内[illegible]。主角虽然在校园中遇到穗香，被她的美丽所吸引，邀请她当模特儿却被她一口拒绝。穗香从此受到周围的人[illegible]个自以为是的"校花"。

杉原真奈美

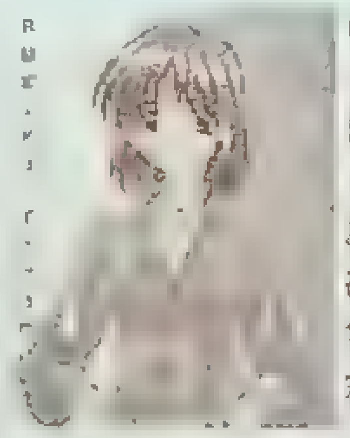
身高 158cm，生日 3 月 12 日，双鱼座，A 型血，喜欢[illegible]，[illegible]，兴趣是[illegible]。

真奈美不喜[illegible]与人交谈，但却对动植物，特别是小鸟，具有[illegible]。体弱多病的她一直在东京都内的大学医院[illegible]。主角时常为了找摄影模特而在学校内外乱逛，因[illegible]的中庭[illegible]了真奈美。主角[illegible]，[illegible]了真奈美孤苦[illegible]。

保坂美由纪

身高 156cm，生日 2 月 16 日，水瓶座，A 型血，喜欢[illegible]、日本[illegible]，讨厌地震，兴趣是参观美术馆。[illegible]高校毕业，现就读于[illegible]大学 2 年级。

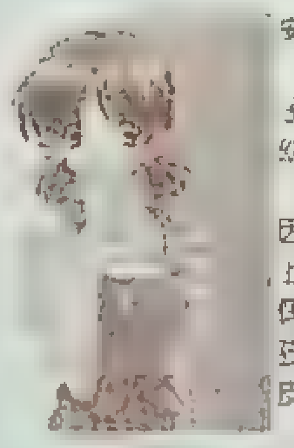
美由纪的外表令人觉得很严谨认真，但私底下的她却对各种[illegible]时保持浓厚的兴趣。目前就读于自己喜爱的[illegible]系。因喜欢[illegible]，时常到户外写生，而在公园与主角相遇。看着她那认真作画的表情在阳光中闪闪发亮，主角[illegible]美由纪拍摄下这样的表情。



山本琉璃香

身高 165cm，生日 8 月 22 日，狮子座，O 型血，没有特别喜欢的东西，讨厌说谎，没有特别的兴趣。

琉璃香参与短期大学的话剧社，因个性平易近人，不但朋友多而且相当受欢迎。即使在联谊时依然开朗不作作。琉璃香[illegible]摄影社学长邀来的主角"你有女朋友吗？"这[illegible]问题。相对的，主角也问了琉璃香的个人情况，进而得知了她的事情。就这样，两人建立了彼此的友谊。

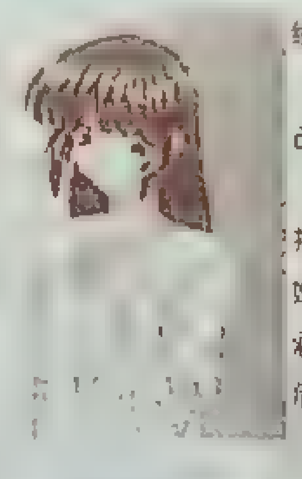


Taeko Adachi

安达妙子

身高 158cm，生日 1 月 19 日，山羊座，A 型血，喜欢小孩子，讨厌化妆和首饰，兴趣是烧菜。县立[illegible]高校毕业，现于幼儿园打工。

妙子一面照料和她相依为命的弟弟，一面在幼儿园打工。因为失去青梅竹马的打击，使妙子很少外出，不是在幼儿园上班就是去医院当义工照料小孩子。某天，上学途中的主角，偶然捡到了她所掉落的皮包，并且发现了掉落出来的几张男孩照片。原本还慌慌张张寻找皮包的妙子，从主角手中接过皮包后，发现照片还在时，终于松了口气，露出安心的微笑。

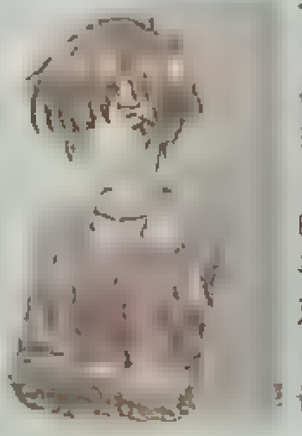


Wakana Ayasaki

绫崎若菜

身高 165cm，生日 9 月 16 日，处女座，A 型血，喜欢茶道、古筝、寺庙巡礼，讨厌争强斗狠，兴趣是抹茶品茗。

个性沉着的若菜，期待能成为一位护士，因此在护校学习，并在祖父的医院中帮忙。由于受到朋友的热情邀请，参加了她不感兴趣的联谊，却在其中与主角相遇。当时主角突然因酒精中毒而倒下，在大家的惊慌声中，若菜冷静地使主角转危为安，让主角倍觉惭愧。



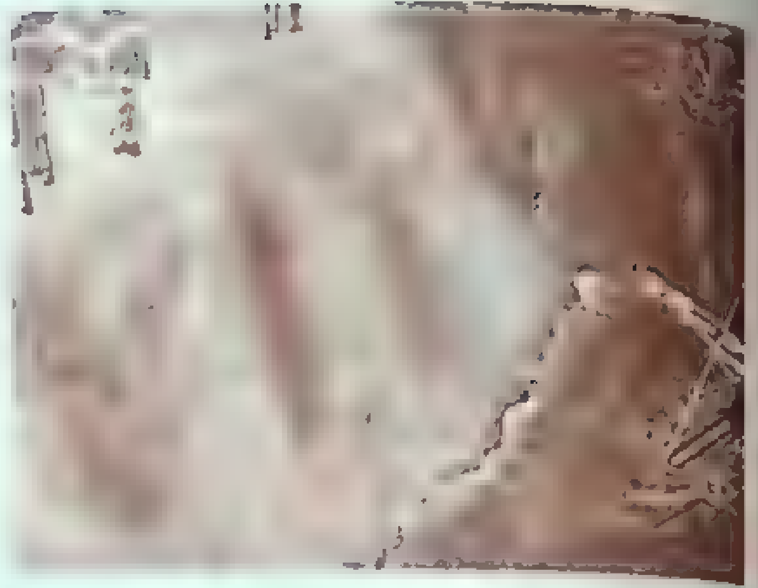
七濑优

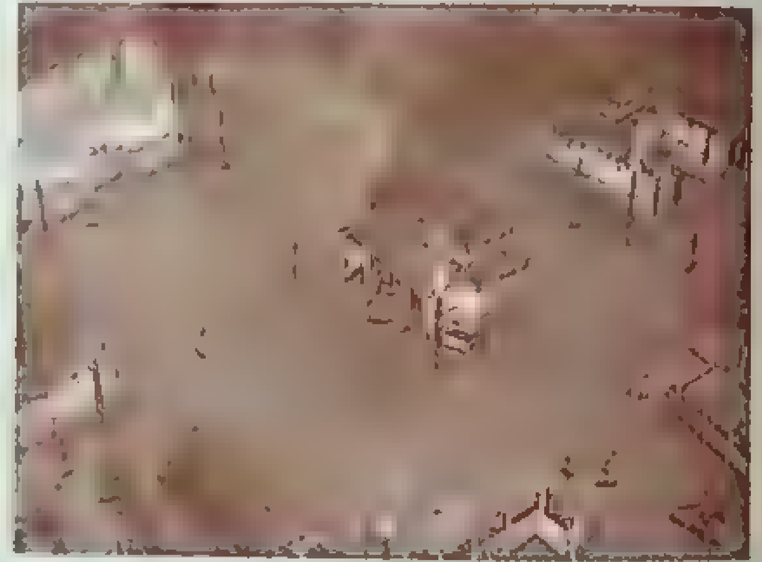
身高 160cm，生日 12 月 18 日，射手座，B 型血，喜欢旅行、观叶植物，讨厌与自己性格不合的人、混杂的场所，兴趣是散步、观星。

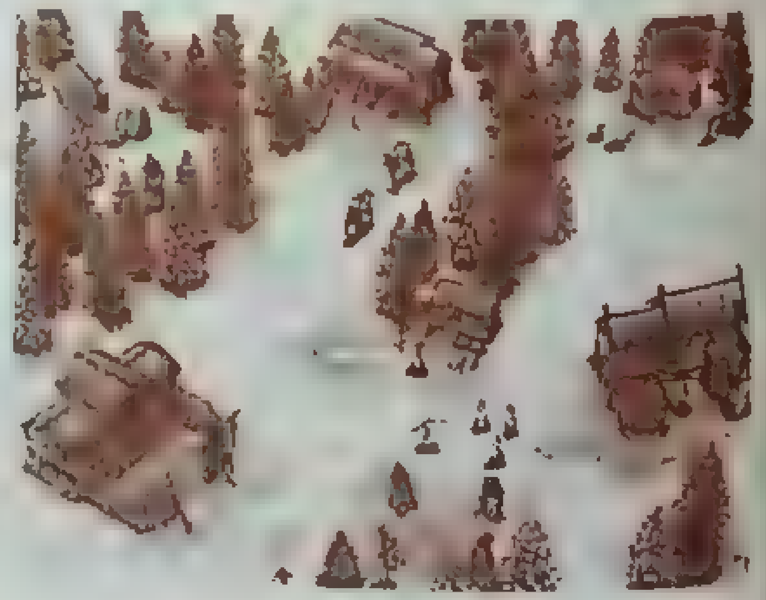
喜欢自己一个人，不愿被他人束缚、性格上带有神秘色彩的优，选择进入短期大学进修。原本主角来到短大是为了找寻一位在联谊时认识的女孩，却在无意间碰见了拥有美丽双眼、剪了一头短发的优。优当时突然对主角打招呼说"咦难道你是……？"然而一看到主角后，马上低头道歉说是认错人了，继而匆匆离去。

游戏名称：Age of Mythology
游戏类型：即时策略
制作公司：Ensemble Studios
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2001年第四季度
期待程度：★★★★★

文／今心　编辑／石子



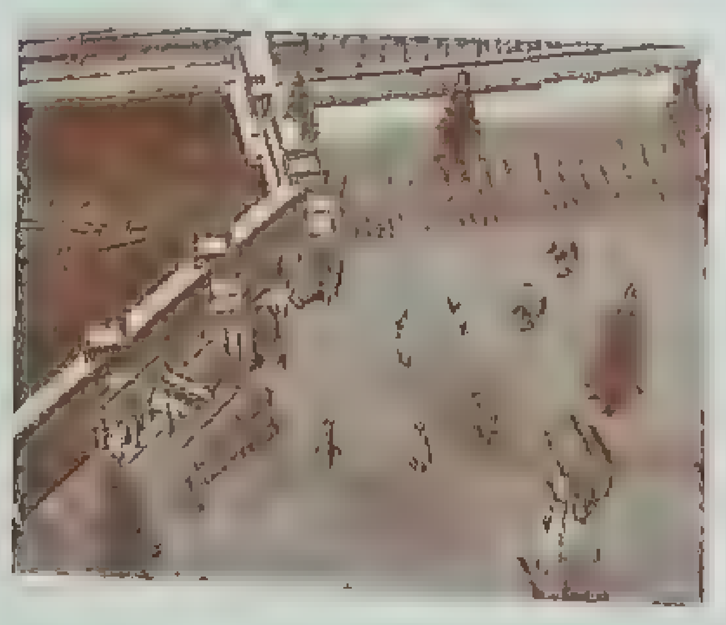




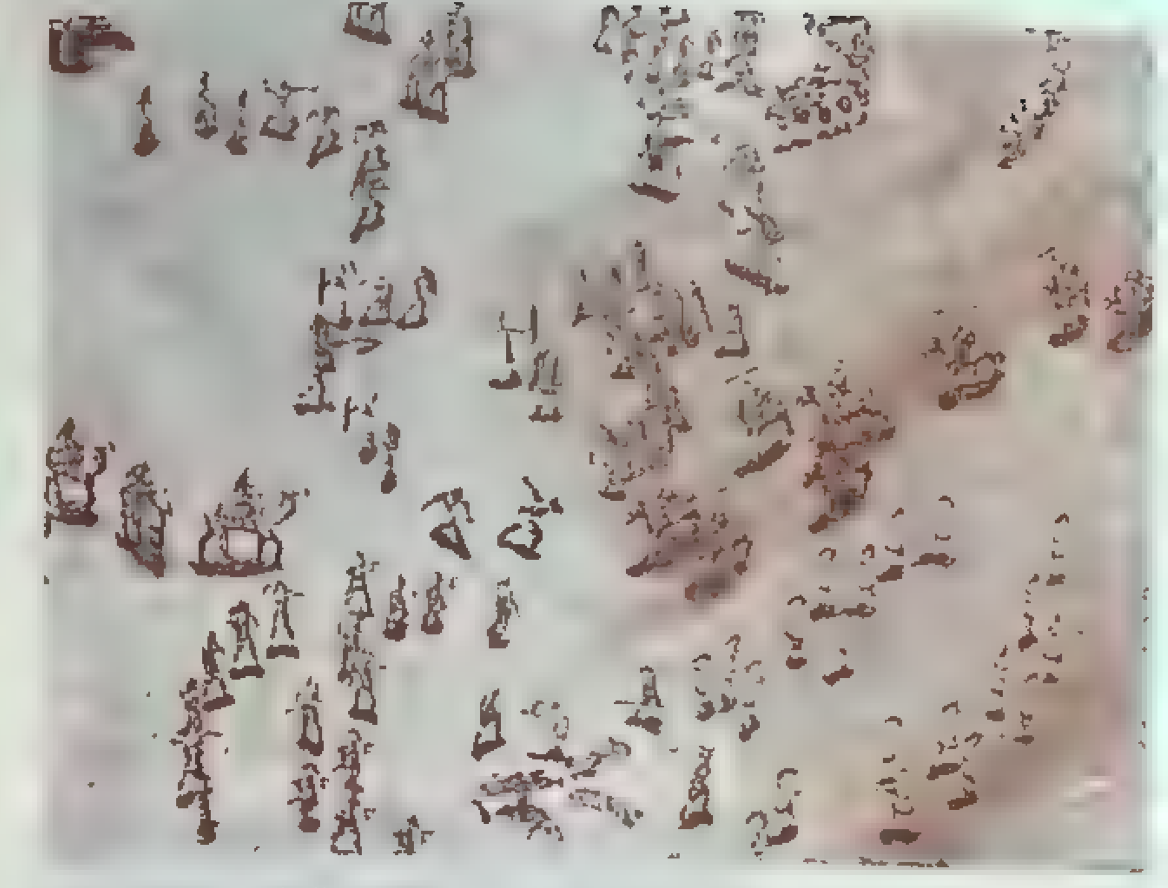
前些日子炒得沸沸扬扬的微软并购Ensemble公司之事，已渐渐平息，这场风波中的焦点——Ensemble的拳头产品——即时策略游戏代表作《帝国时代》，也已稳稳当当地落入了微软的腰包。在今年的E3大展中，微软与Ensemble的联合展台前，端端正正地摆上了一款崭新的即时策略游戏《神话时代》(Age of Mythology)。这款充满幻想风格的RTS游戏，与业界大腕Blizzard公司即将推出的《魔兽争霸III》，大有分庭抗礼之势，因此成为了此次展会的亮点。

从游戏名称我们不难发现，《神话时代》具备了两个基本特征：一、《神话时代》与“帝国时代”系列在游戏方式和制作风格上是一脉相承的；二、作为一款以神话为主题的即时策略游戏，幻想的色彩颇为浓重，这与“帝国时代”系列所具有的真实历史背景又有着孑然不同的反差。

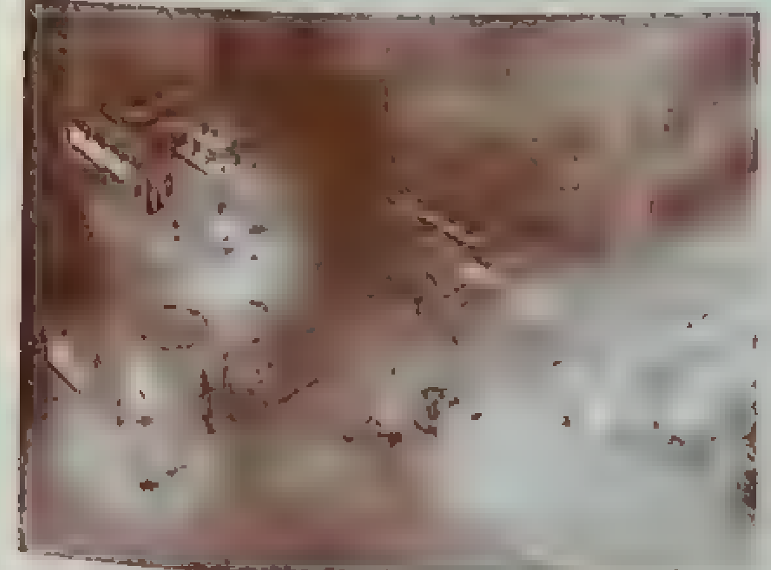
《神话时代》涵盖了世界三大古代文明的神话历史体系，分别是埃及、希腊和挪威（北欧神话的代表），它们之间由一个传说相连：“很久很久以前，一个强大的文明为争夺霸权而展开了激烈的争斗。众神和他们的追随者热衷于这场战斗，为给自己的子民带来胜利而不遗余力。但是终有一天，这一个文明的支配者中间，将出现一个强者，他将带着诸多英雄、文明的力量、神的加护和各种生灵，征服整个世界。”这三大文化体系都尊奉着各自的神灵，并拥有各自的文化背景，从建筑物到军事单位都存在着明显的差异。例如：古希腊人相信世界是由众神之王宙斯(Zeus)、海神波塞冬(Poseidon)和冥王哈迪斯(Hades)共同管辖的；而古埃及人则信仰太阳神赖拉(Ra)、冥神阿西里斯(Osiris)和旷野之神塞特(Seth)三位主神；至于北欧人，则始终相信众神之王奥丁(Odin)、雷神托尔(Thor)和邪恶之神洛基(Loki)才是世界的主宰。



游戏开始，玩家需要在三种神话体系中选择其一，然后从三位主神中任选一位来供奉，在今后的游戏中，他将成为玩家的庇护神，玩家的文明也将围绕着主神进行发展，因此，游戏中总共有9种文明发展途径。每位主神依照其能力的不同，会分别赋予9种文明不同的发展优势。例如：北欧神话里的大神奥丁，是一位无所不知、无所不能的神，他的聪明才智主要归功于两只渡鸦，它们站在他的肩头，向他诉说自己在世界上看到的一切，因此，凡是选择奥丁作为主神的玩家，都将获得更加广泛的视野，将世界看得更清楚；在希腊神话中，宙斯为雷电的化身，因此，若玩家选择他作为庇护神，就能够在游戏后期获得召唤闪电风暴的能力；而埃及的旷野之神，将赋予玩家作战单位更强大的攻击力。很显然，上述设置借鉴了《帝国时代》系列的种族设定，只不过表现方式不同而已。



在《神话时代》中，英雄将是一个新型的作战单位，它和普通兵种相比具有更为强大的攻击力和防御力。当然，不同文明所造就的英雄也不同，但他们对文明的和平发展作用却是一样重要的，因为只有英雄才能召唤神之力量，使用强大的魔法符咒。每个文明造就英雄的方式不一，古埃及在游戏开始便拥有英雄，古希腊则必须在城镇中心生产英雄，北欧不能直接生产英雄，而是使常规作战单位不断投入战斗，直至积累足够的歼敌数量方可自动升级为英雄。由于英雄在游戏中起着决定性作用，英雄间的能力平衡就成为制作组特别关心的问题，游戏将在英雄数量和能力两方面有适当的取舍。



《神话时代》中最重要的资源不再是可见的食物、木材和黄金（虽然它们在游戏中依然不可或缺），而是一种抽象的，名为“恩惠”(Favor)的东西。玩家一旦选择了主神，建造好神庙，便可以慢慢积累恩惠。和其他有形资源不同，恩惠的上限只有100，主要用于购买神话单位、获得神圣改进以及获得神之力量。其中“神话单位”是指神话传说中的各种生物，必须在神庙中召唤。希腊的神话单位有牛头怪、独眼巨人和梅杜莎等；北欧神话单位包括霜冻巨人、火焰巨人和食人魔；埃及神话单位则有我们熟悉的木乃伊和阿努比斯（犬首人身通体乌黑的亡者保护神）等等。游戏中，每种文化还拥有大约10种“神圣改进”，利用这些改进，玩家可以在文明的发展过程中获得一次性的优势，例如增加谷物产量或加快建造速度等等，玩家可以利用恩惠有效地储存经济和生产方面的神圣改进，实行跨越式的发展。至于“神之力量”，顾名思义，就是玩家在危急关头召唤自己所信奉的主神，借助其无与伦比的力量来帮助自己打败强大的敌人，这也是游戏中各位神灵直接影响游戏进程的少数途径之一。

在游戏模式上，《神话时代》更强调单人战役，玩家将见到一个由真正的故事情节、复杂有趣的角色和各种感情因素共同组建而成的单人战役模式。在此模式下，玩家将作为一名英雄，游历这个神话的世界，完成各种任务，其中不乏一些脍炙人口的神话传说，如著名的特洛伊之战等。

众所周知，《帝国时代》系列之所以能取得辉煌的成绩，除了游戏本身所具有的内涵外，其图象表现也是功不可没的。而《神话时代》的图象表现，更为出色，游戏采用全新的3D图象引擎，使游戏世界更加细致入微。玩家甚至可以看到处于冰天雪地里的作战单位呼出的空气凝结成雾气，静静站立的他们甚至会因为寒冷而不停打着哆嗦；相反，在火热的阳光下，单位会不停地挥洒脸庞上的汗水。先进的3D图像制作技术除了带来华丽的游戏画面外，游戏的操作性和策略性也因此而增强了。比较引人注目的一点就是在屏幕左上方增加的9个标签组，这些数字化的标签组可以让玩家为自己的单位迅速创建编组，而且标签还可以区分各种不同的作战单位，一目了然。■

游戏名称：Prisoner of War
游戏类型：动作[AC]
制作厂商：Codemasters
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2001年4季度
期待程度：★★★★

文/今心　编辑/石子

如果你在一次英勇的战斗中不幸被敌人俘虏，关押在高度设防的偏僻战俘营里，在卫兵的日夜轮流监守之下，你还能鼓起逃生的勇气吗？毫无疑问，这样的问题在真实生活中，距离我们非常的遥远，但在虚幻的游戏世界里，什么都有可能发生。这不，一款全新的动作游戏《战俘》（Prisoner of War）便为玩家创造了一个体验囚禁生涯的机会，虽然不怎么好受，却充满了新鲜感。

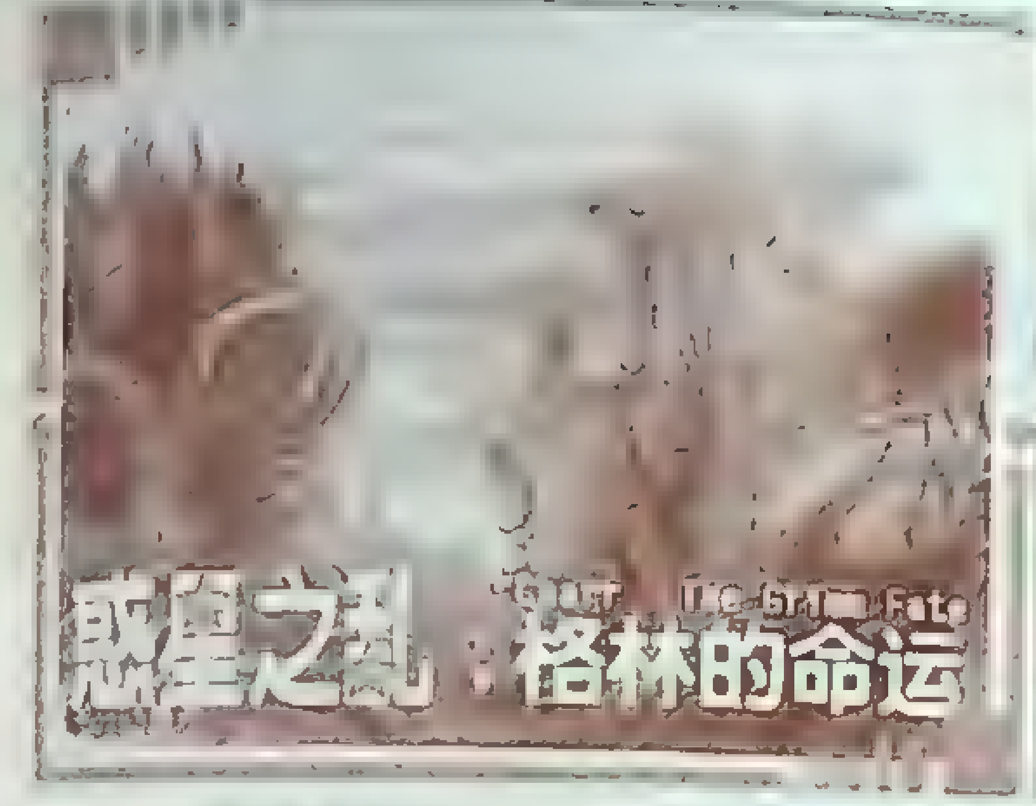
由CodeMasters公司制作推出的《战俘》，其游戏背景设定在二次世界大战期间。当时，德国纳粹凭借其强大的军事力量，依靠闪电战席卷了几乎整个欧洲，英、法以及苏联等同盟军被德军打得节节败退，成千上万的士兵被德军俘虏，仅在乌克兰的基辅就有大约66万苏联红军成为阶下囚。这些俘虏中，相当一部分被关押在波兰和德国本土的集中营内，由凶残成性的德国党卫军负责看守，并逼迫战俘们每天从事长时间的重体力劳动。游戏开始后，玩家也将作为一名普通的战俘来到集中营，然而现实是残酷的，玩家面前只有两条路可以走：要么逃出集中营重新获得自由，要么在集中营里无奈地死去。

游戏中，将会出现一些可以助玩家一臂之力的重要角色，他们都具有一个共同特点，那就是作为盟军的精英份子，他们都具备了相当高水平的专业技能，这对玩家达成越狱计划大有益处。游戏一共设定了包括体格（athleticism）、魅力（charm）、语言（linguistic）、隐蔽（stealth）、间谍（espionage）、侦察（reconnaissance）在内的6种能力属性和特殊技能。其中，体格决定了角色的速度、体力、强壮等身体素质，如果玩家在行动中需要干掉某些碍事的德国哨兵的话，那么这项属性值高的角色就可以大派用场了；隐蔽能力是秘密行动的关键，此项能力较高的角色不易被守卫发现，并且拥有预感危险的能力，可以向同伴预报守卫的移动方向和所在位置，简直就象是一部雷达。

《战俘》的游戏方式给玩家提供了很大的自由发挥空间，在很多地方，玩家都可以选择不同的方式方法来完成越狱行动，至于哪个方法更为合适则是个仁者见仁，智者见智的问题。如果玩家喜欢“兰博”式的火爆方式，那就不妨在行动过程中多使用一些爆炸物，来个釜底抽薪，乱中取胜；若是欣赏《古墓丽影》中的优美动作，也可以使用各种手段，攀爬铁丝网或者屋顶，溜出集中营，来个胜利大逃亡。

从公布的游戏图片来看，《战俘》中出现得最多的就是负责看守战俘的德国党卫军士兵，他们看上去非常忙碌而谨慎，决不会待在一个地方不动。此外，游戏中还有一些战俘和杂役，玩家可以跟这些人交谈，从中获取有用的情报，例如重要物品的位置，重要人物的姓名和来历等等。据制作组介绍，《战俘》是一款侧重动作成分的游戏，因此游戏的操作界面设计得比较精细和清爽，以保证游戏过程中玩家的视野更为广阔清晰。

目前，《战俘》还处于制作阶段，制作组后期的制作重点将放在游戏的3D图象和各种动态光影效果上，游戏的图象引擎将全面支持DirectX8.0。■



游戏名称：Charr
The Gnmm Fate
游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：Fate Studios
国内代理：未定
语言版本：英文
上市日期：2002年底
期待程度：★★★★

文/木头　编辑/石子

与传统游戏相比，网络游戏具有不可抗拒的魅力，其特有的交互性使玩家体验到了竞争的乐趣。曾经有人预言，网络游戏是游戏发展的必然趋势，它将在不久的将来主宰整个游戏世界。从目前来看，这种预言似乎正在逐渐的实现。自Verant成功推出网络RPG《永恒的使命》（EverQuest）之后，便引来无数的跟风之作，其中不乏可圈可点的优秀作品，下面这款由Fate Studios制作的《惑星之乱：格林的命运》就是其中的一部。

查拉（Charr）原本是一个宁静安逸的星球，上面生活着许多个民族，但是他们所信仰的神只有一个，那就是以宽容和忍耐著称的库娜（Kumar）。在库娜的庇护下，这些种族平等快乐地生活在一起。

将查拉星变成地狱的是格林族（Grimm），一个邪恶的外来种族，他们处于食物链的上层，拥有控制一切生物的恐怖能力。他们将查拉星上的居民全都变成了奴隶。其实，早在格林族入侵查拉星之前，库娜就曾向她的人民发出过警告，希望查拉的居民们能够依靠自己的力量来抵御异族的入侵。不过，被宠惯了的查拉人在格林的强大压力下，完全丧失了斗志，甘愿沦为他们的奴隶，查拉人的懦弱让库娜倍感愤怒，她放弃了对人民的庇护，并惩罚他们在格林族的残酷统治之下生活300年。

300年后，库娜再次回到查拉星，将坚韧和信心带给了查拉人，希望他们能够重新振作起来。各个种族的精英聚集在一起，他们发誓要为查拉的自由与尊严流尽最后一滴血。

查拉星上共同生活着12个种族，包括黑暗精灵（Dark Elves）、兽人（Orcs）、矮人（Dwarf）、人类（commoner）等等。这些种族各具特点，如精灵族是天生的魔法师；兽人是战士的最佳人选；人类则是最好的学者，他们可以从事所有职业和学习所有技能，但却不能精于某项学问。每个种族都有自己的精英分子（或者称为英雄），其实他们也正是玩家扮演的对象。

格林是可憎的具有近乎神的力量的种族，他们向世界播撒一种名为水蛭（Leech）的邪恶种子，以控制其它生物的意志，甚至将这些生物彻底改造成自己的模样。当库娜带回了自信和希望时，查拉上的居民们终于忍受不了格林人的凶残暴虐，决定奋起反抗，凭借自己的力量将格林族从星球上驱除掉。作为种族的精英，这一重任理所当然地落在了玩家身上。

与一般的RPG不同，身为反面角色的格林人，并不会躲在自己的巢穴里等着玩家来收拾，他们会向玩家主动出击。由于实力相差悬殊，玩家根本不是格林人的对手，因此对每个新玩家来说，在游戏中首先应该学会的是逃跑和隐藏。在森林里打些低等怪物，努力提升经验和等级。“当然，”为了消除玩家对长时间练级的疑虑，制作组声明：“如果玩家们愿意团结在一起，对抗格林人的希望也会更大，很有可能在游戏初期就将格林人彻底击败，而不必麻烦那些初级的怪物，同时，玩家得到的回报也是最大的。”

《格林的命运》为玩家营造了一个完全动态的游戏世界，这里所有的事物每时每刻都在发生变化，不仅包括玩家控制的角色，还包括那些NPC。游戏为每名NPC都建立了一个专用数据库，记录下NPC的详细资料（如声望、社会地位、身体状态等等）和与外界的关系，这些数据会随着时间的推移而不断更新。因此，玩家与NPC的关系也显得十分微妙，甚至可能对游戏进程产生影响。例如，你正与一位对你有好感的NPC交谈，他当然很乐意把他知道的一切告诉你，可是由于某种原因，你没能将对话进行下去，中间耽搁了一些时间，而其间正好有一些对你不利的传闻到了他的耳朵里，这样一来，他对你的印象发生了改变，原本要告诉你的消息也就不太愿意说出来了。“对玩家而言，应该把NPC看作是一个实实在在的人，他们也有自己的喜怒哀乐……”制作组如是说。

从游戏画面上看，《格林的命运》将达到一个前所未有的高度，游戏将支持更多的3D效果，其中包括实时动态模糊、硬件T&L、运动粒子和立方环境纹理等。当然，游戏对硬件的要求也是非常高的，据说，目前速度最快的GeForce 3将是游戏支持的最低档次显卡，因为游戏采用的立方环境纹理就连GeForce 3都无法完全支持。■

游戏名称：Venom
游戏类型：动作[AC]
制作公司：GSC Game World
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2001 年第三季度
期待程度：★★★★

文／木头　编辑／石子

GSC Game World 是一家位于乌克兰的游戏开发公司，他们在不久前推出的即时策略游戏《哥萨克：欧洲战争》（Cossacks：European Wars），曾一举挤身TOP100排行榜的前列。目前，GSC 正在开发他们的新作，一款类似《半条命》的，有着离奇曲折的故事情节的动作游戏——《毒液》。

《毒液》中的外星生物（在这里称之为异形更恰当）与《半条命》中那些恐怖的家伙不太一样，事实上，如果不仔细观察的话，你很有可能根本看不见它们，因为它们只是一团拥有可怕力量的微生物。

《毒液》的故事背景设定在 2034 年前后，天文学家发现了一颗来自外太空的彗星，暂时将它命名为 JK4538-XK。这是一颗中等大小的彗星，目前正以惊人的速度向太阳系逼近，天文学家发现，如果它继续飞行下去的话，很有可能与地球发生碰撞，人类可能象恐龙一样永远从地球上消失。随着消息的发布，世界很快陷入一片混乱和惊恐之中，好在天文学家及时更正了他们的错误，JK4538-XK 的主体（彗核部分）不会直接撞击地球，只有它的彗尾将扫过地球表面。显然，密度非常稀薄的彗尾部分对地球的影响远没有主体大。正当人们庆幸躲过了一场浩劫时，意想不到的事情发生了。随着 JK4538-XK 的彗尾从地球上扫过，人们看到了极为罕见的天文现象——彗星雨，数以千计的小陨石穿过大气层溅落在地面上，天文学家在检查陨石时意外地发现，这些石块中竟然携带着一种非常原始的微生物孢子（spores）。这无疑是个了不起的发现，引起了世人的广泛兴趣和关注，随着研究的深入，人们终于发现了这种生物体的可怕力量：它们拥有控制周围生物的能力，并可以将其改造成自身模样，不过这一切发现得太迟了，所有接触过孢子的人都已经被其控制，并且呈现向外蔓延之势。于是，玩家作为特种部队的指挥官，奉命去消灭这种可怕的生物（包括那些被控制的人），彻底斩断威胁人类的魔爪。

与《半条命》不同，在游戏中玩家并不是孤军奋战的，可以选择一名搭档协助完成任务。游戏中共有 12 名角色等待差遣，但是，每项任务只能选择一名角色跟

随进入。这些角色都拥有各自的特点，主要由速度、反应、力量、耐力、命中率及健康程度这 6 种属性来标定。另外，这些搭档的生命也是非常重要的，不允许挂掉，因为有些任务必须 2 人相互配合才有可能完成。

游戏中，玩家可以间接的对电脑控制的搭档下达作战命令，如“掩护我”、“搜索前进”、“守在这里”等等。当然，如果对电脑不太满意，也可以直接控制这些人物，而将自己原来的角色交由电脑管理。游戏共分成 12 关，包括 6 个室外场景和 6 个室内场景，需要完成的任务主要包括

拯救人类幸存者、阻止外星生物控制核武器库、击溃敌人的进攻等等。每个任务开始前，玩家会得到本关任务的内容介绍，然后是选择搭档和武器装备。除了第一人称视角以外，游戏还提供了可随时切换的第三人称视角，可拉伸或旋转的游戏镜头，这无疑为玩家完成任务提供了便利。

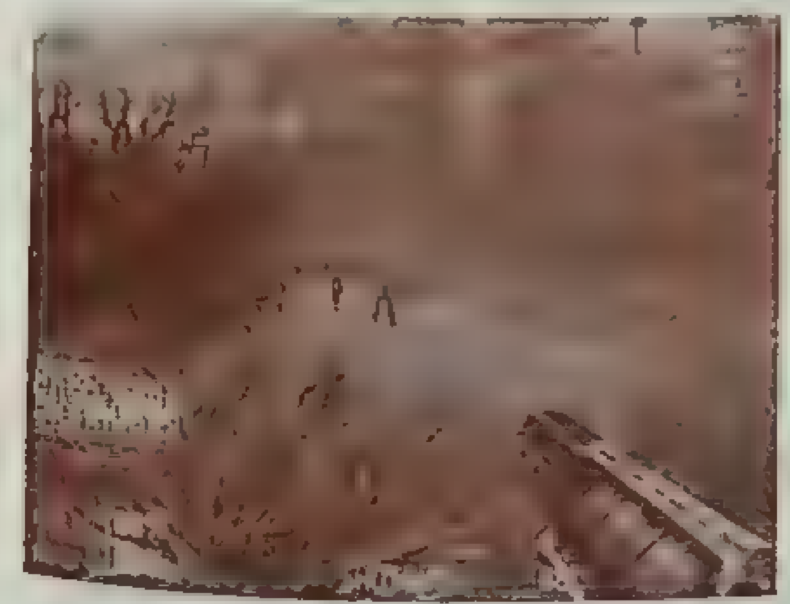
与其他 FPS 游戏相比，《毒液》的武器系统并没有什么特别之处，一些常见的武器如狙击步枪、机枪、火箭筒等都是必不可少的标准配置，另外还有一些外星生物制造的，外形非常奇特的武器，这些武器在使用过程中可以不断地升级，威力也会越来越大。《毒液》是一款强调真实性的游戏，玩家携带的装备（主要是武器）重量不能超过角色的力量极限，当角色受伤或体力下降时，负载能力也会随之降低，可能出现移动速度下降甚至无法移动的现象，这时你就应该丢掉一些装备了。

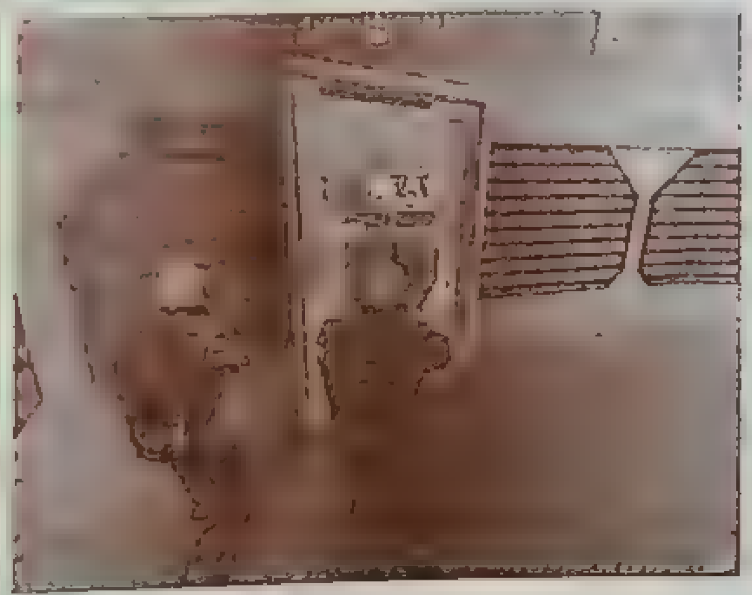
《毒液》采用了一种类似《命运战士》（Soldier of Fortune）的模型毁坏系统，简单的说就是不同的伤害部位会产生不同的效果。一般来说，头部是一击毙命的。除此之外，游戏还采用了一种全新的人工智能系统，该系统的核心部分是一套基于听觉和视觉的数学模型，换句话说就是，如果敌人没有看见或听见你，他们是不会向你开枪的，这意味着玩家可以象在《神偷》中那样跟踪潜行，避免一些无谓的战斗。

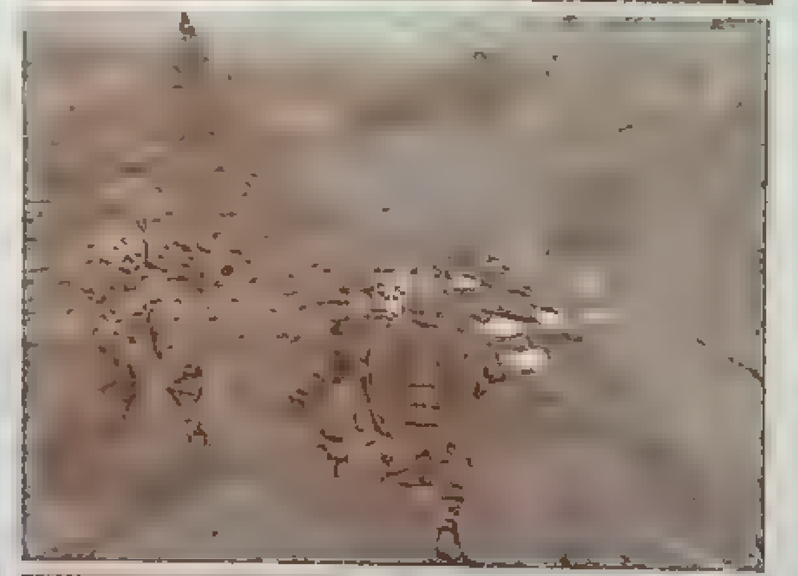
《毒液》的画面效果，大到宏伟的建筑、巍峨的群山，小到一草一木无不刻画的细致入微，即使是不甚显眼的拐角旮旯，也毫不吝惜地使用了大量的多边形加以描绘。制作组似乎并不担心使用大量多边形会影响游戏的流畅性，这其中最主要的原因是，游戏拥有一个优秀的 3D 引擎。《毒液》采用的是由 GDC 开发的“Vital”引擎，该引擎支持大量高级的 3D 效果，如细节纹理、动态纹理，基于软件方式的可编程纹理、动态方向和点光源、水蚀效果、物体融合等等，在游戏的官方网站上，该引擎支持的 3D 效果列表整整挤满了一页，这或许是笔者见过的，支持 3D 效果最多的引擎了。

除了单人模式外，《毒液》的多人模式最多支持 8 人通过局域网或因特网进行对战，游戏模式包括死亡竞赛、夺旗等等，非常常见的套路，没有什么值得特别关注的地方。很显然，游戏的单人模式才是 GSC 关注的重点。

对 GSC 来说，他们目前最需要一个好的游戏代理商，正是由于代理商的原因，他们在《哥萨克》的发行上遇到了很大的麻烦，这款于去年底就在欧洲市场上市的游戏，到今年 5 月才登陆北美市场，这无疑使 GSC 的商业利益蒙受了不少损失，真心希望《哥萨克》的悲剧不要在《毒液》上重演。■



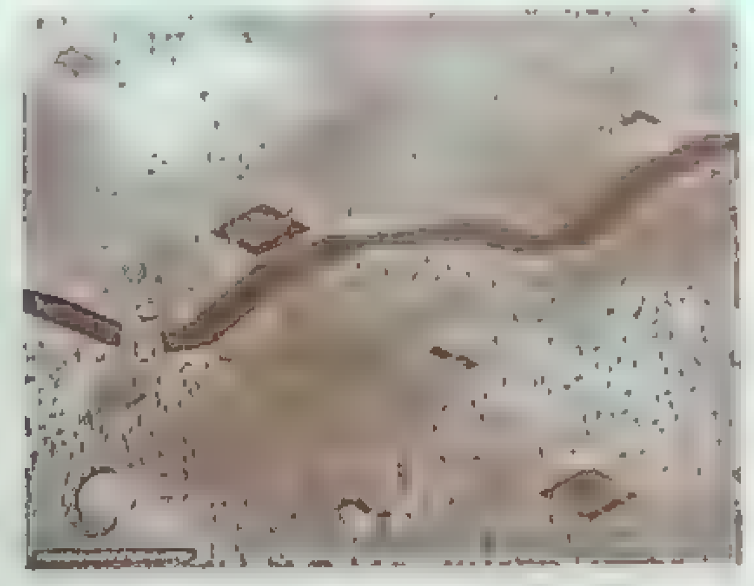




模拟人生网络版

游戏名称：Sims Online
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Maxis
国内代理：电子艺界
上市日期：2002年初
期待程度：★★★★☆

文／徐罡　编辑／Racer



相信不会有人对《模拟人生》和《模拟城市》两个系列感到陌生吧？作为制作者，Maxis更是以能制作出这样另类的游戏为荣。在今年的E3大展上，Maxis再次推出了“模拟”系列的最新作品——《模拟人生网络版》。

作为续集，《模拟人生网络版》很好地将前作中的点睛之笔进行了集成。玩家可以在两个视角间进行切换，用大视角来管理经营，用小视角来享受自己创造的生活。而与前作最大的不同是，此次玩家可以通过因特网与世界各地成千上万的玩家们共同演出一台好戏。让玩家们每月为一个没有任何暴力成份的游戏付出高额网费，这实在是很难想象的，也许只有Maxis才能做到。

《模拟人生网络版》的操作界面与前作基本一致，一开始呈现给玩家的也是一片未开垦的开阔土地，河流、海岸、森林和不毛之地分布其中。地图的一边是常用功能快捷键，比如放大、缩小等等。

通过放大键，玩家可以清晰地看到建筑的外形及内部装修，就如在《模拟人生》中看到的一样，但这并不是普通的房子，而是其他玩家开发的娱乐或经营场所、办公室等等。游戏中也本行公平竞争的市场经济法则，玩家可以同时扮演供应商和消费者，不断维护和扩大自己的事业。可以想象，如果全世界的爱好者们通过因特网在同一时间进行这个游戏，共同营造这个虚拟的网上城市时的场面肯会非常壮观。

这款游戏很注重人与人之间的合作，玩家可以自由组队共同发展，无论是科幻迷还是实业家们，都可以在这里找到属于自己的一片天地。玩家可以通过查询角色属性来了解其他玩家扮演的角色，由此考虑是否交友或组团活动，玩家间通过资金和组团以获得更大的地盘，更大的利润。

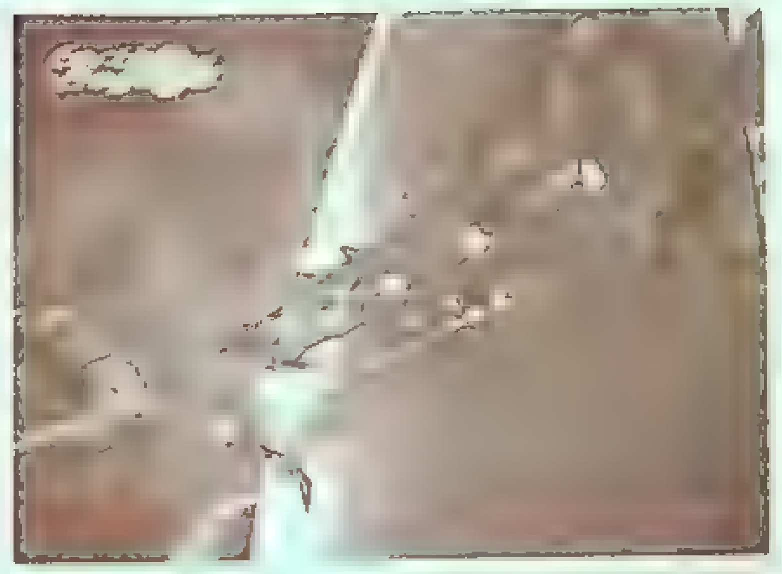
同时，游戏中设置了许多网上常用工具，如公告牌、即时短信息、查询工具等，可以方便玩家间的交流。除此之外，这款游戏中还穿插有各类迷你游戏，如国际象棋、扑克牌、黑杰克等等，玩家可以用来消磨时光。

《模拟人生网络版》预计2002年初上市，目前测试版已经出来了，如果等不及的话可以去试试。也许现实生活中的你很难有机会摆脱平淡，那为什么不到虚拟的世界中来闯荡一番呢。也许在这里，你会受到启发，并最终改变你的人生。希望这不仅仅是一款游戏，至少对于某些人来说！■

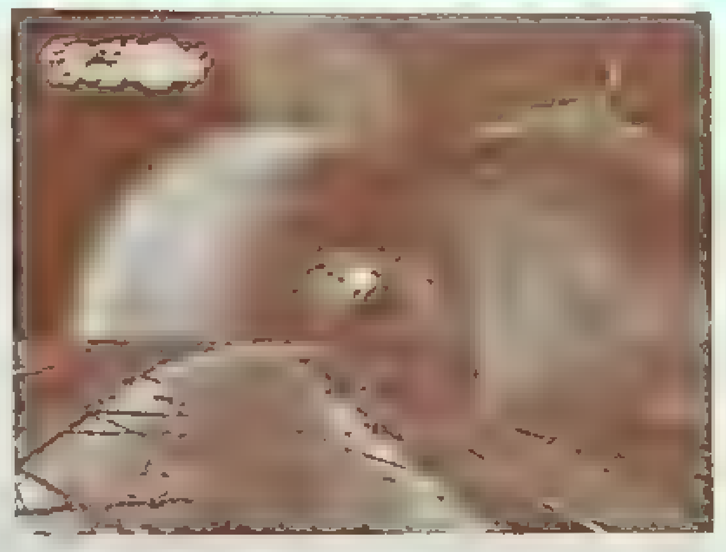
银河系演义

游戏名称：Earth and Beyond
游戏类型：网络动作[AC]
制作公司：Westwood
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2001年冬季
期待程度：★★★★

文／游侠Hapiii　编辑／石子



今年冬天，Westwood将带来一款大型网络动作游戏《银河系演义》（Earth and Beyond），它将让每位玩家“陷入”一个无限自由的巨大银河系中，无论是扮演老谋深算的星际走私者，还是勇敢的星际战士，或者是充满好奇心的星际探险家，都会在这里获得与众不同的游戏感受。



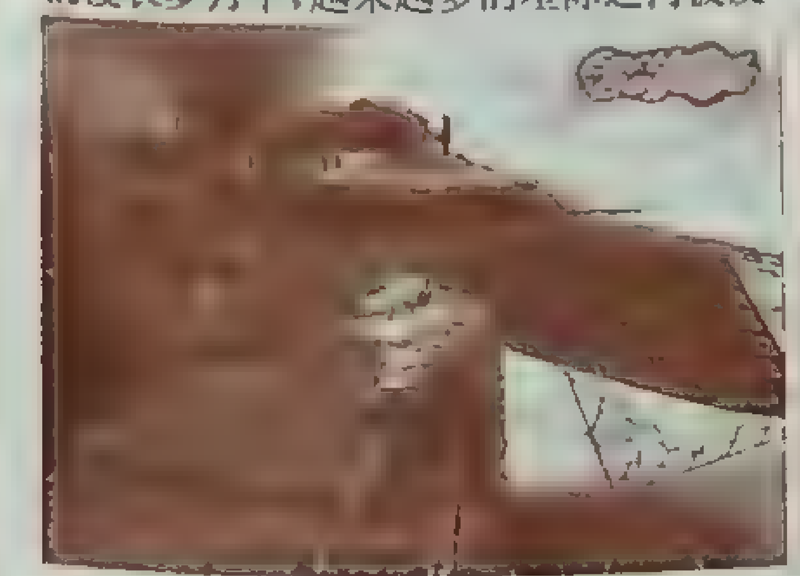
《银河系演义》的剧情是典型的科幻题材，不过，制作组却在努力使其有史诗般的感觉。在未来，地球人已经完全掌握了星际航行的技术，迅速裂变为3大派系：唯利是图的Terrans、穷兵黩武的Progen、四处游牧的Jenquai。Jenquai在太阳系的边缘地带发现了一个新的星际之门，由于担心这种新的星际航行模式会被Progen拿去作军事用途或者被Terrans作商业用途，他们不得不竭力保守这个秘密。但是Terrans的商业间谍遍布整个太阳系，Jenquai的秘密很快就被发现了，Terrans联合了Progen要从Jenquai手中夺取对星际之门的控制权，战争爆发了……星门之战几乎摧毁了整个人类，直到23世纪末和平才重新回到地球。在其间的漫长岁月中，越来越多的星际之门被发现，它们的来历也被揭穿——这是一个神秘失踪的古老帝国遗留下来的，用于联系银河各星球的通道。如今人类用这种技术将整个银河系联系在一起，小心翼翼地维系着表面的和平。

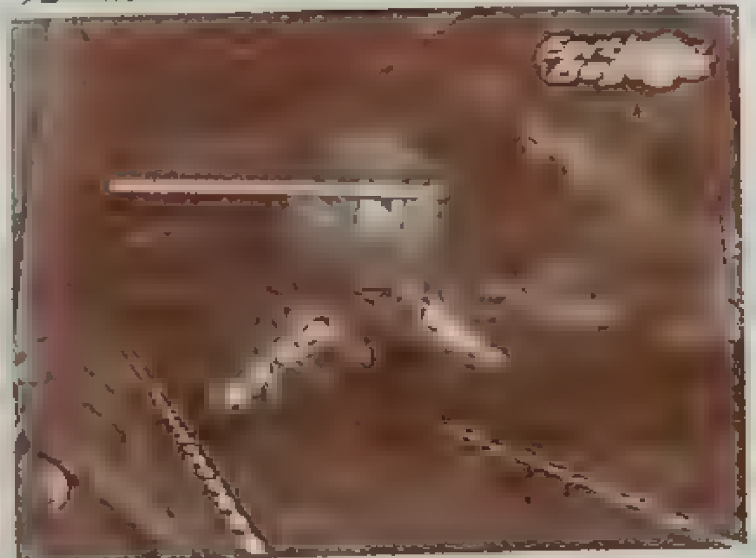
在《银河系演义》中，玩家可以任意选择扮演3个种族之一，角色的种族类别将直接影响其职业技能属性。例如：虽然每个种族都拥有相同的3种职业——商人、战士、探索者，但是一贯好战的Progen族超级战士，势必要比商业头脑发达的Terrans族战士，要强大得多；反之，Terrans族的商人也是3个种族中最好的。

3个种族总共9种职业都拥有独一无二的飞船，战士的飞船最重要的是武器系统，商人的载货飞船体积庞大，而探索者的飞船则装备有最佳的传感装置。虽然玩家可以购买新的零件改造飞船，但更简单的做法就是等待，等待角色升级的时候带动飞船提升等级。所有飞船的外观都会因角色等级的高低而显示出不同的模样，这也是判断玩家种族、职业、等级的方法之一。

从种族的复杂性可以想象，要做到游戏兵种的平衡是件困难的事。《银河系演义》不会允许某一种职业拥有专属的武器，即使Progen的战士装备了最高级的武器，也不会得到任何特殊优待。另一方面，新注册的玩家不能在飞船上装备高级武器系统，以免造成低等级玩家轻而易举地获取非常强大的力量，而使游戏失去平衡。

《银河系演义》加入了一个“评价系统”，因为游戏中除了玩家之外，还有许多NPC组织。他们会对玩家的言行做出自己的评价，玩家对他们的态度将直接影响今后的行动，特别是在即将达成任务的时候。不过，制作组指出，虽然“评价系统”在游戏中有很大的影响力，但它对玩家的负面印象并不深远，不管玩家和NPC间的关系多么恶劣，都有机会修复彼此间的外交裂痕。■





游戏名称：Princess Maker 4
游戏类型：策略[ST]
制作公司：NineLives
国内代理：上海依星
语言版本：简体中文
上市时间：2001 年底
期待程度：★★★★☆

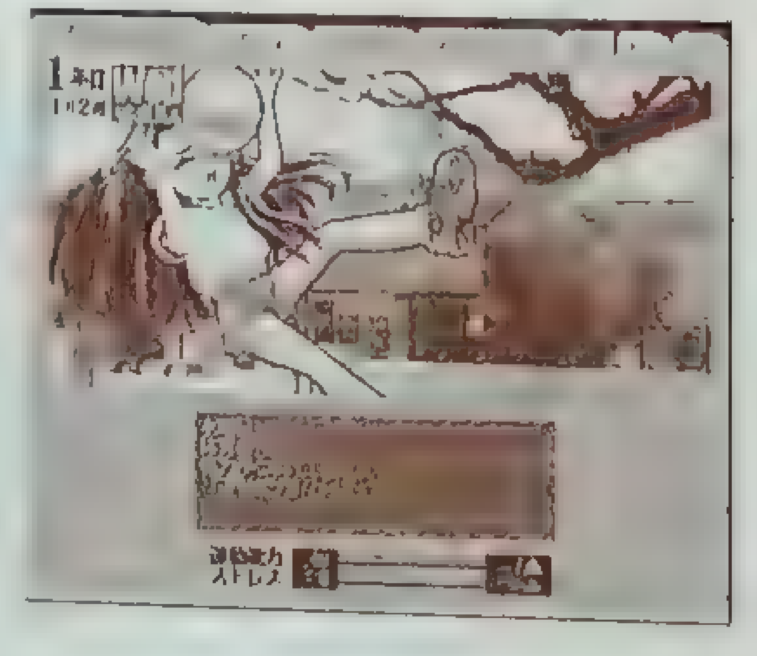
文／今心　编辑／石子

作为养成类游戏的经典大作，"美少女梦工厂"系列与国内玩家之间有着非常深厚的感情。想当年，正是"美少女梦工厂"系列、"大富翁"系列、"大航海时代"系列以及"三国志"系列游戏，将一批又一批电脑初学者带入了游戏王国，最终成就了目前国内游戏市场的繁荣格局。时至今日，"美少女梦工厂"系列又诞生了第四个"宝贝女儿"。此次，依然由"美少女之父"赤井孝美担任新游戏的人物设定工作。

在以往几集《美少女梦工厂》中，玩家和自己可爱的女儿都身处一个童话般奇丽的世界，给人一种虚幻而缺乏真实生活背景的感觉。而这一次，游戏将回到现实生活中来。玩家在游戏中所扮演的角色原本是 Katsute 国的勇者，曾经为国家的统一立下过汗马功劳，但是戎马生涯也使他伤痕累累筋疲力尽，终于有一天，他决定离开 Katsute，而只身来到日本，过上了普通人的生活。不久，一件离奇的事打破了主角的平静生活。主角的面前突然出现了一只黑狗，它将一个还在襁褓中的女婴交给了主角，同时告知主角，说这是某国的公主候选人，为了她不被敌对势力所伤害，也为了让她健康快乐的成长，黑狗奉命将女孩带到日本，交给一个可靠的人代为抚养，待日后长大成人再将其接回去。

于是，充满正义感和同情心的主角，欣然接受了抚养女孩长大成人的使命。时间一晃就是十年，在女儿十岁生日那天，游戏正式拉开了序幕。玩家的任务就是安排女儿今后的学习生活，直至她年满 18 岁成人。同以往游戏一样，女儿的最终归宿由玩家的教育方向决定，最佳结局当然是返回故国成为漂亮的公主殿下，但除此之外玩家也可以将女孩培养成为艺术家、政治家、学者，甚至是家庭主妇。

《美少女梦工厂Ⅳ》的时间跨度为 8 年，最后的结局超过 40 个。除了故事背景较以往有所不同外，游戏系统及画面也较之前有了显著变化。游戏界面主要由：现在地、教育方针、女儿的房间、工作学习、属性、能力、购物、学习、系统，9 个菜单选项组成。其中，所在地就是游戏过程中对话、特殊事件的演示画面，它将随着女儿的成长足迹不断改变；教育方针是制订女儿的培养计划的场所，其中包含纠正语



示、生活习惯、玩乐、复习、课外活动等 10 个小选项，玩家可以根据女儿的性格和现状来合理安排活动。女儿的房间属于女儿的私人空间，玩家可以在这里与女儿进行思想交流；除了上学之外，让女儿参加社会工作，积累经验也是成长过程中必不可少的一环，随着女儿年龄的增长，可供选择的工作项目也会逐渐增多，部分工作的固定收入也是很可观的；属性菜单中可以查看女儿的身体状况，同时还可以掌握女儿的心理状态，比如对主角的好感度等等；能力菜单中详细罗列了女儿成长的各项数据，玩家可据此来调整女孩的生活学习；在闲暇时间中，不要忘了陪女儿到百货商店走走，这不仅可以为女儿添置一些生活用品，还可以增进彼

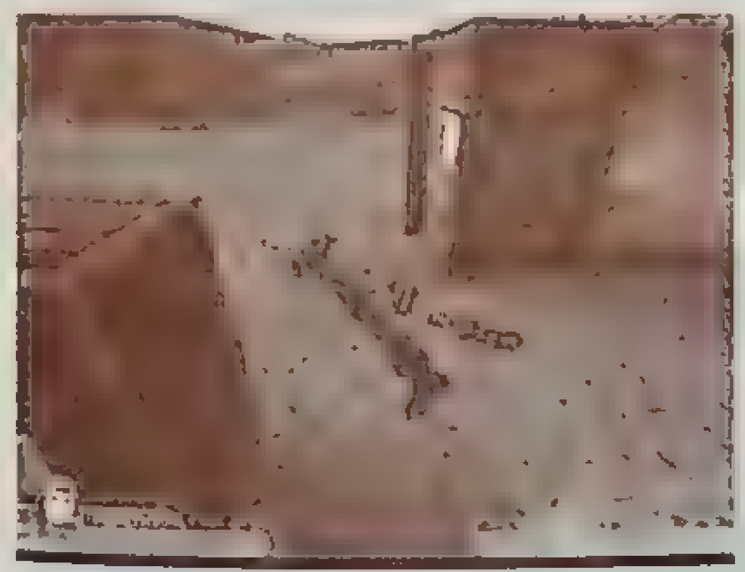
此之间的感情哦；学习菜单是用来安排女儿在校的课程的，不愿上课的话也可以选择参加课外活动或请假。

游戏依然以 7 天为一个周期，前五天属于学习日，后两天则为休息日。在学习日中，除了学习和打工外，根据季节的不同，学校还会安排各种活动，基本上一年之中会发生 30 件以上的事件，其中不少事件还包含两个或两个以上的发展路线，不同的路线对于女儿的成长有着微妙的影响，需要玩家仔细考虑。四代中，又恢复了二代的外出冒险选项，周末休息时，玩家可以安排女儿去冒险，同来自异世界的刺客进行战斗，大大增加了娱乐性。此外，根据女儿的不同身体数据以及持有的特殊道具，还将触发关系到女儿成长的特殊事件。例如：女孩在学习时不注意用眼卫生，导致视力下降，那么用不了多久，玩家便可以看到屏幕中的女儿戴上了一副大大的眼镜，变成一个模样古怪的"四眼妹"了！■

游戏名称：Tom Clancy's Ghost Recon
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Red Storm
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2001 年底
期待程度：★★★★

文／游侠 Hapiii　编辑／石子

本年度的 E3 大展上，照例是群星闪耀，其中有一颗"星"名为 RedStorm，或者称作 Tom Clancy'S RedStorm（虽然 Tom Clancy 老大不小了，却依然爱出风头，就连游戏名称前面都要打上自己的名号，不知是谁假谁的威呢？）。该公司一直没能象 Blizzard 那样飞黄腾达，但是他们那变幻无常的开发风格却是无人能出其右的。从团队射击的《彩虹六号》（Rainbow Six）到 3D 即时策略的《21 军团》（Force



21），从回合策略的《制策略的《监视》（Shadow Watch）到动作游戏《自由：第一次反击》（Freedom First Resistance），除了几个《彩虹六号》的资料片外，就再找不到同类型的游戏了。不过，变幻多了也会出问题，这不，本届 E3 他们就展出了一款采用《彩虹六号》引擎制作的新游戏《神出鬼没》，结果立刻被人说成是吃老本。其实，新游戏并未打破"决不重复"的老传统，因为它是以真实的战场为背景，并非象《彩虹六号》那样只有假想的敌人。

顾名思义，《神出鬼没》的游戏内容就是扮演一支"幽灵特种部队"的指挥者，带领一群受过严格军事训练的的作战小分队，秘密潜入敌人的阵地，阻止某个民族主义狂热派领导人入侵巴尔干半岛。当然，在行动中大量的新式武器是少不了的，从装备了榴弹发射器的 M-16 自动步枪到 M-136 反坦克导弹，应有尽有。而最派得上用场的，还数"大地勇士"系统。听着耳熟吧？没错，就是《三角洲力量》第 3 代的游戏名称，它的由来正是因为这套系统。"大地勇士"是美军特种部队秘密配备的最新式作战系统，包括了各种高科技的视觉、听觉、感应、通信技术，使每个士兵都具有独立的战场分析能力，战斗起来如虎添翼。

《神出鬼没》的绝大多数任务都是针对他国军队的，因此带有很强烈的军事成份，而且，大部分都在户外环境下进行。这或许预示着 Red Storm 的动作游戏将向户外环境发展，毕竟户外的视野更开阔，进行多人游戏会乐趣大增。不过，很多玩

家都不愿看到《彩虹六号》系列彻底转型——《神出鬼没》很可能是尝试之作，用来探索今后《彩虹六号》的风格变化方向。

作为"大地勇士"系统的优势延伸，电脑人工智能会针对玩家的指示作出自己的判断，小分队成员会自行找寻最佳的行进路线，并根据地势环境作出响应的攻防部署。举例来说，玩家的小队在某片狭窄区域与敌人遭遇时，其他成员会首先寻找藏身之处，确保安全后再发动攻势，而无需玩家手忙鼠乱地一一疏散。游戏中巨大的作战地图将近 16 平方公里，是《彩虹六号：正义之矛》的 2 倍，因此，可供选择的藏身之地和行动路线余地都很大。

另外，《神出鬼没》中还引入了 RPG

经验点数的概念，每完成一个任务，玩家和小组成员都会得到部分经验点数的奖励，可用来提高小组成员们的特殊技能，也可以弥补他们身上的不足。例如，让突击手拥有狙击手一样的准确性；或令重炮手掌握爆破专家那一套操作技能等等。总之，如何平均分配经验点数，需要玩家的仔细斟酌。

尽管游戏引擎没有多大的改良，但是很多方面得到了加强。大量的户外场景，时刻烘托着战争的气氛，山脉、树木、人物模型比《彩虹六号》更细致。从游戏制作的精细程度来看，《神出鬼没》是款优秀的动作游戏，不过，它却犯了欧美军事题材游戏的老毛病，非要为假想的敌人穿上冷战的政治外衣，因此，其发行前景也就并不那么乐观了（至少国内代理商会因此而三思了）。■

流星时空

游戏名称:Ultimate Ride
游戏类型:策略[ST]
制作公司:迪斯尼
国内代理:未定
语言版本:英文
上市日期:2001年9月
期待程度:★★★★

文 徐罡 编辑/Racer

今年5月迪斯尼公司在E3大展上推出了一款过山车模拟游戏——《终极过山车》，虽然迪斯尼在这类游戏上只是刚刚起步，但《终极过山车》的表现还是令人眼睛一亮。不愧是迪斯尼的作品，画面别致，角色可爱，精妙绝伦的轨道，性能优良外形美观的过山车，再加四周环抱的山水，足以让玩家们如痴如醉了。

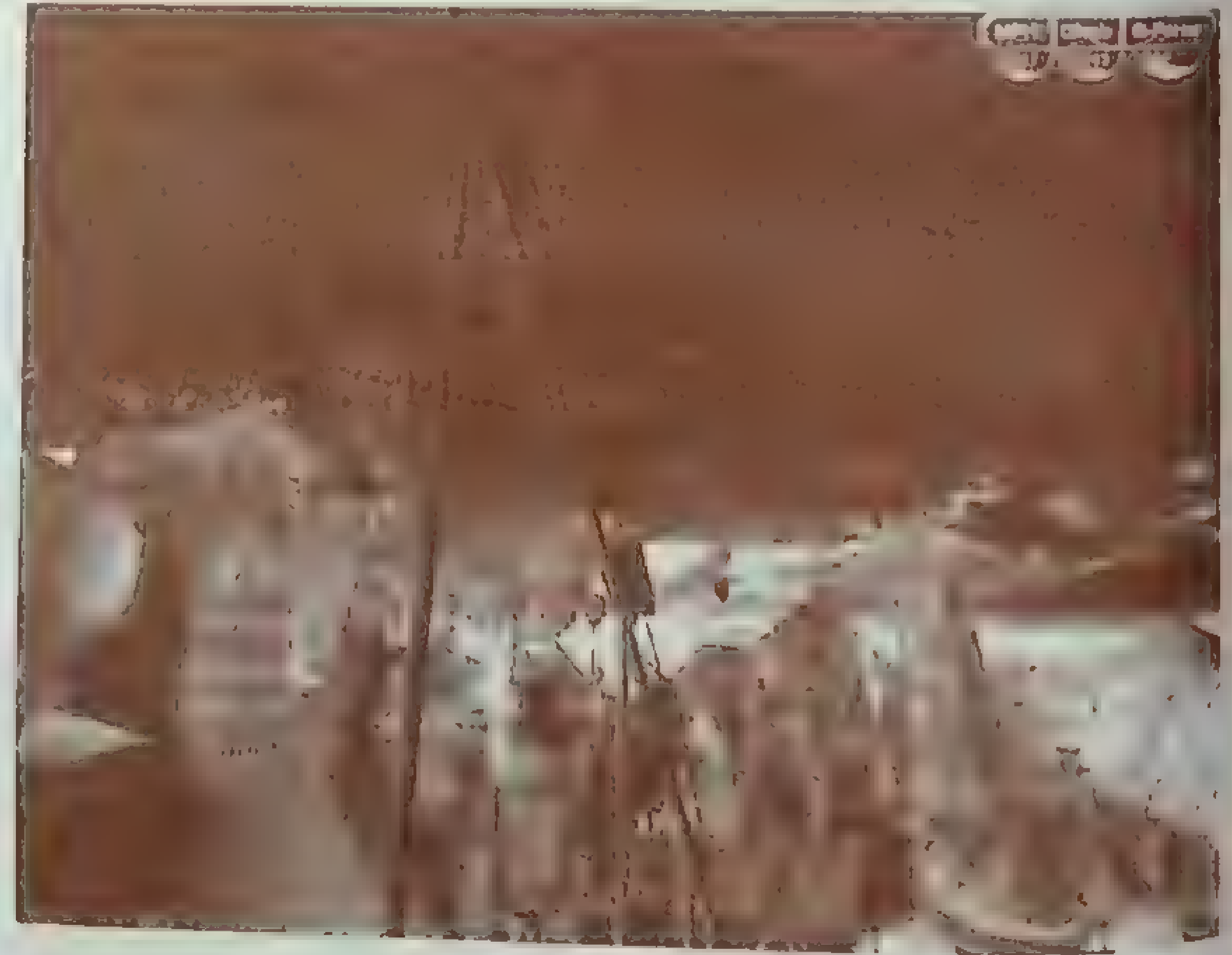
《终极过山车》的游戏方式与《过山车大亨》有些相似，但在《终极过山车》中，玩家可以将更多精力投入到如何利用现有道具和技术，发挥个人想象力，建造出一条自己的过山车轨道来。玩家不必再为收支平衡而费尽心机，不用再忙着一边解雇偷闲的员工，一边招募新人了，也不用再为乘客呕吐出来的脏东西烦恼了……

这款游戏的操作界面也很简单，游戏中的所有工具都被做成图标放到了屏幕一侧，玩家只要一鼠标手，即可实现全部操作。利用游戏中提供的各种道具，玩家可以自由地发挥想象，建造出各种变化复杂、造型优美、玩起来惊险刺激的过山车轨道，实现自己做"过山车大亨"的梦想。但是，这款游戏还是非常写实的，不管是建造还是经营，玩家都要遵循一定的法则，不可能像在《主题公园》里那样肆无忌惮。

《终极过山车》允许玩家在山脉、山谷、小镇和小行星等四种不同的环境中来建造轨道，为使轨道获得更加奇特的视觉效果，游戏共提供了100多个实用道具，只要按着添加进去就可以了，就像炒菜时加入佐料一样简单。如果还嫌不够刺激，可以再在轨道旁放上几头喷火的巨龙，增加些恐怖的气氛。

《终极过山车》中一共设置了25个任务，玩家必须按照预定的路线在游戏向导的指引下才能完成，完成任务后，玩家还可以通过因特网把自己设计的杰作传送给朋友来共同享用。此外，玩家还可以定时从网上下载最新的制作道具、地图和任务，以使创建出更新奇、更刺激的"终极"轨道来。

据悉，《终极过山车》将于2001年9月正式发行，大家还要耐心等待哟!。■



本月欧美精彩游戏上市预览

July 2001

毒刺行动(The Sting)

游戏类型:[illegible]
类似游戏:[illegible]
制作公司:Jowood

11日

不断出现黑手党题材游戏，从侧面反映了社会现状，符合西方人的逆向思维方式。但是国内也开始引进《教父Ⅱ》这有点费解了，说到底，内容满目疮痍，轻一点也是给"电子海洛因"之说提供口实，实在不是什么好举措

罪恶指数 ★★★★

雅利达周年纪念版(Atari Anniversary Edition)

游戏类型:动作
类似游戏:[illegible]
制作公司:Hasbro

11日

诞生了30年的电视游戏平台，为了在PC上庆贺其30"大寿"而推出的一款怀旧游戏。估计，少数喜欢怀旧的玩家会对此感兴趣，不知道PC游戏30周年又会是个什么模样

老态龙钟指数 ★★★☆

越战风云Ⅱ重返前线(Vietnam 2:Back To The Front)

游戏类型:动作
类似游戏:CIA行动 [illegible]
制作公司:Valusoft

2日

"越战风云"一代给人的感觉是阴暗而深沉，似乎真能感受到越南战场中，那种带雨林深处的压抑感。老美制作的游戏还是很讲究的，尽管与我们存在着意识形态上的分歧，但学习一下人家制作游戏时的严谨态度，也没什么不好。

令人窒息指数 ★★★★

超拟真打靶Ⅱ(Top Shot 2:Interactive Target Shooting)

游戏类型:运动
类似游戏:猎鹿人3
制作公司:Activision Value

2日

据说能够感受最真实的野外打靶，比如飞碟、移动靶。如果没有猎枪，应该还是用鼠标控制的，那样会有真实的射击感觉吗？无疑还是自吹自擂的宣传

百步穿杨指数 ★★★☆

强手限制版(Monopoly with Limited Edition)

游戏类型:策略
类似游戏:大富翁
制作公司:Parker Brothers/Hasbro

2日

一个百玩不厌的经典游戏，还记得当年在纸上玩的情形，那种用手点钱的感觉在PC上是找不到的，但是现在没人再去玩纸上游戏了

百玩不厌指数 ★★★★

终极字谜(Scrabble with Official Players Dictionary)

游戏类型:策略
类似游戏:谁想成为百万富翁
制作公司:Random Games Inc./Hasbro

2日

欧美最流行的家庭消遣，国内是没有市场的，不知道有没有人用这种游戏学英语！

绞尽脑汁指数 ★★★★★

国际拉力赛车锦标赛(International Rally Championship)

游戏类型:运动
类似游戏:科林麦克雷拉力赛车Ⅱ
制作发行:Europress Australia/Interplay

2日

拉力赛车似乎已经太不够新鲜了，好歹这个还是"国际"级别的，不过关键还是看资料够不够专业、丰富，如果没有官方许可就真的成了"虚拟游戏"了。

越野狂飙指数 ★★★

上海之谜(Shanghai Double Pack)

游戏类型:策略
类似游戏:你不了解杰克
制作公司:Activision Value

8日

外国游戏却要冠个中国名字，不知道和上海有什么关系。同样还有"四川省麻将"，好象也没听说四川那边是这么玩麻将的。

挂羊头卖狗肉指数 ★★★★

流星时空

本月欧美精彩游戏上市预览

July 2001

鱼叉 4 (Harpoon 4)

... SOFT

十分经典的……玩家知道这个游戏了。

怀才不遇指数 ★★★

12日

斯契兹计划 (Schizm)

... Axion/Project Three

在……想表达的还有更深层次的内涵，可惜国内玩家只能欣赏光怪陆离的画面，语言障碍导致了真正游戏性的丧失，是老外的悲哀，还是我们玩家的悲哀？

天马行空指数 ★★★☆

18日

麦克·佩恩 (Max Payne)

... Remedy Entertainment/ GodGames

《英雄本色》电影中的……会出现在游戏中，是这于游戏最大的……《黑客帝国》的武打动作那么酷，只是融入了电影的特技……引人了，但这次的……

爱屋及乌指数 ★★★★☆

26日

永远的突袭 (Sudden Strike Forever)

游戏类型 即时战略

类似游戏 突袭

制作公司 Fireglow/CDV Software GmbH

官方资料片，从名字上就能看出狼了野心——希望赋予这个游戏系列以永远的生命力

永远有多远 ★★★★☆

31日

跳票游戏通告版

游戏名称	代理发行	原定上市	预计	跳票指数分析
龙骑士：伯恩传奇 (Dragonrider Chronicles of Pern)	Ubi	6月19日	7月10日	6月刚公布了上市日期，马上就跳票将近一个月！如果还没准备好，就不要随便拿出来宣传嘛！看来，我们有必要修建一个"跳票排行榜"，来好好治理一下游戏公司的这种恶行了。 跳票次数：1　持续跳票时间：1个月　跳票总成绩：★
机甲指挥官 II (MechCommander 2)	Microsoft	5月1日	7月19日	连续跳票2个月，估计还有继续跳票的可能。本来嘛，如此被玩家热切期待的游戏，怎能说发行就发行了呢？不过，鉴于微软代理游戏的信誉尚可，而且又是初次跳票，我们还是心平气和地等吧。 跳票次数：1　持续跳票时间：2个半月　跳票总成绩：★☆
魔法师传奇 II 魔法艺术 (Magic&Mayhem Art of Magic)	Bethesda Softworks	5月16日	8月25日	也许是准备得不够充分吧，原定的上市日期一推再推。虽然游戏一代并没有获得更大的收益，但是制作组依然希望能在二代上弥补前面的损失，这可能就是它持续跳票的主要原因。 跳票次数：1　持续跳票时间：3个月　跳票总成绩：★★
闪点行动 (Operation Flashpoint)	Bohemia ...	5月15日	9月15日	很难想象一款倍受瞩目的游戏可以完全不跳票，就目前现在玩家眼前。除非它是像《突袭》那样，突然杀到的黑马。不过，这样的黑马是可遇而不可求的，虽然同样是德国公司制作的低成本游戏，《闪电行动》的命运却显然没有《突袭》好。现在的游戏代理商，更乐于用跳票来折磨玩家的胃口。 跳票次数：1　持续跳票时间：4个月　跳票总成绩：★★☆
巫　术VIII (Wizardry 8)	3DO	3月15日	7月15日	基本上是属于"千呼万唤不出来"的家伙。3DO的态度也很含糊，有的没有的，没做完的游戏也可以拿出来吆，实在是令人心里没底，预计离游戏上市还有很长一段时间要等呢。 跳票次数：2　持续跳票时间：4个月　跳票总成绩：★★★
幕府将军：军阀 (Shogun:Total War, Warlord Edition)	EA	6月5日	7月17日	第三次跳票了(如果没记错的话)，基本上已经令人失去了继续等待的兴趣。《幕府将军》对硬件的要求，阻碍了太多的玩家游戏的乐趣，而最新的资料片又迟迟不肯现身，实在没什么可以留恋的了。 跳票次数：3　持续跳票时间：4个月　跳票总成绩：★★★☆
奥　秘 (Arcanum.Of Steamworks and Magick Obscura)	Troika	5月15日	8月21日	Troika虽然不属于跳票大户，但其宣传和经营手腕也是不弱。越是非常出彩的东西，就越要狠狠的跳票一把，否则就显得非常不脱俗。只希望这持续不断的跳票，不要将该游戏的光彩慢慢掩盖下去才好。 跳票次数：2　持续跳票时间：6个月　跳票总成绩：★★★★

游民调查：由家用电脑与游戏与新浪网游民部落合作进行的全新游戏调查系列行动！

且慢喝彩

网吧"游戏开禁"备忘录

策划协助／游民部落·昌盛　撰文／罗东东　执行·编辑／梁华栋

2000-2001：网吧游戏的沉浮

2000年5月19日，伴随着《光明日报》一声炮响，舆论界开始了对"电子海洛因"的声讨。紧随口诛笔伐之后的，是文化、公安和工商三部门的大规模联合行动。半个月之内，全国大大小小数以万计的电子游戏厅和电脑游戏室上封关门。

国务院颁布的《娱乐场所管理条例》第19条规定，"娱乐场所不得提供利用电子计算机从事的娱乐活动"。白纸黑字，宣判了电脑游戏室的死刑。

于是，在一片电脑游戏室的废墟上，网吧在一夜之间"火"了起来。同样是排着一台台的电脑，同样是摆着一张张椅子，同样是挤着一群群的学生，只因为有那么一条细细的线路与伟大的互联网相联系，就得以逃过灭顶之灾。谁都知道，这里头是怎么一回事。

老师、家长和舆论界也都不傻。很快，火力被转移到网吧身上，连篇累牍的讨伐声里，很有些"不要以为你上了网我就认不出来了"的味道。

不过，与前次相比，在网吧的问题上，政府采取的反应措施却少了一份严厉，多了一份谨慎。在"两会"上，有委员提出"每县只设一个网吧"和"关闭网吧"的提案，未果。毕竟，互联网与电脑游戏不一样，它是信息的载体，是人类信息革命的象征。据统计，中国仅大陆地区就有超过四百万网民通过网吧上网。让网吧统统关门，绝非理智之举。

但是对社会舆论也不能不闻不问。作为一个行政有效的举措，此时最好的办法就是制订一个详细的管理法规。

2001年4月3日，信息产业部、公安部、文化部、国家工商行政管理局联合颁布了《互联网上网服务营业场所管理办法》(以下简称《办法》)。此规定一二条的内容暂且不论，倒是有一个条款让许多人都情不自禁地欢呼起来。

这就是第10条第5款——

(互联网上网服务营业场所)"不得经营含有色情、赌博、暴力、愚昧迷信等不健康内容的电脑游戏"

为这条规定欢呼的人们不是学校、家长和门厌电脑游戏的笔杆子们——因为他们中大多数人认为电脑游戏根本就没有什么"健康"与"不健康"之分，理应统统打倒之。

为这一条规定欢呼的，倒是那些徘徊已久的游戏人。普遍的乐观看法就是"这实际上为电脑游戏开了绿灯"，言下之意，所有没有"不健康内容"的电脑游戏都可以在网吧玩啦！于是也就有了"为网吧游戏开禁鼓掌"的文章标题出现在各大网站的首页显著位置。

可惜，欢呼声未落，各地"噩耗"传来——许多网吧刚刚高高兴兴地把游戏"开禁"，自己就被执法人员给"禁了"。一位网民在新浪网上贴出了这样一封来信

新浪网站的全体工作人员：你们好！！

我是贵站的一个忠实的用户，前两天我给贵站所提出的问题都得到了非常满意的回答，在这里表示衷心的感谢。我上次询问关于国家禁止网吧玩哪些游戏，贵站都给我了很满意的答复。可是我还有一个小小的问题向贵站请教：我是一个网吧经营者，在上月因一个顾客玩《星际争霸》被公安人员看见，结果被收缴电脑一台！并罚款1000元！！而玩者是一个20-24岁的年青人！并没违反国家的法律法规！！而执法人员所解释的是除了棋牌类游戏，其它任何游戏都不能玩！请问我该怎么办？是否能通过法律来解决此事？望贵站能给予我帮助！！

一个忠实的用户！ wind98
2001 5 27

果然，事情不是大家想象的那么简单。

解读《办法》第10条第5款

《办法》第3条中规定："文化部门负责对互联网上网服务营业场所中含有色情、赌博、暴力、愚昧迷信等不健康电脑游戏的查处。"看来网吧电脑游戏的管辖权在于文化部门，要搞清楚网吧究竟能不能玩游戏的问题，只有请文化部门来对《办法》做一个解释。为此，我们专程前往位于北京朝阳门北大街10号的中华人民共和国文化部大楼，采访了文化部文化市场司娱乐演出处的柳士发副处长。

问：一位网吧经营者的来信反映，公安人员在他的网吧里看见一个顾客在玩《星际争霸》，就对他进行了处罚。而玩者是一个二十多岁的年青人，所以他认为自己并没违反国家的相关法律法规。请问根据《办法》规定，网吧是否可以玩游戏？应该依据什么法律法规来判定？

答：2001年4月3日，信息产业部、公安部、文化部、国家工商行政管理局联合颁布了《互联网上网服务营业场所管理办法》。目前对网吧的管理应该主要按照这个办法的规定来进行。

问：我们注意到1999年3月26日国务院发布了《娱乐场所管理条例》，里面第34条第4款提到"娱乐场所不得提供利用电子计算机从事的娱乐活动"，这是否对网吧有约束力？

答：网吧并不属于娱乐场所。但是网吧的"互联网上

[illegible]

问:请问刚才那位网吧经营者在信中提到的"让顾客玩《星际争霸》",这种行为是否违反了《办法》的规定?

答:《办法》第10条第5款规定网吧"[illegible]有色情、赌博、暴力、愚昧迷信等不健康内容的电脑游戏",因此首先[illegible]

问:《星际争霸》这款游戏已经过我国新闻出版署批准上市。能不能就可以这么认定:凡是经过新闻出版署审查批准上市的正版游戏,都应该被视为是"不含有色情、赌博、暴力、愚昧迷信等不健康内容"呢?

答:基本可以这么说。但是必须同时注意两点:第一,经营使用的游戏产品本身必须是正版产品;第二,必须取得该游戏产品在公共场合使用的[illegible]授权。打个比方,你买了一张VCD,它的内容[illegible],也是正版产品,但是厂商在销售产品给你时,只给了你在家庭中播放的权利,如果你在录像厅放映牟利,就违反了《知识产权法》。游戏产品也是如此。

问:是否所有符合以上条件的电脑游戏都可以在网吧经营呢?

答:并不能这么简单地理解。电脑游戏可以分为三类:1单机游戏,2局域网联机游戏,3互联网游戏。

既然是《互联网上网服务营业场所管理办法》,我们就应该注意到,该《办法》中所提到的,一切都是针对互联网上网服务的——当然也包括其中的电脑游戏。也就是说,《办法》里所指的电脑游戏是互联网上网服务内容之一,特点就是这些电脑游戏必须依托互联网才能进行。符合条件的只有第三类"互联网游戏"。

对于"单机游戏"和"局域网联机游戏",很明显,经营它们并不属于互联网上网服务的范畴,因此也就不是《办法》管辖的范畴。所以,在新规定出台前,在执法实践中,如果碰到这两类游戏,还是应该按照原《娱乐场所管理条例》的规定执行,一般是作为"变相的电子游戏"来处理的,是不被允许的。

问:在某些地区的执法实践中,执法人员区分"可玩和不可玩"的游戏的标准是"只有网上棋牌类游戏可以玩,其它都不行",您认为这种方法正确吗?

[illegible]

网吧被抄了,向谁去喊冤

[illegible]

[illegible]

——zachary zhu

[illegible]

就游戏??并什么就罢!!你都至其好了,我们这里的网吧管理制度很简单——禁止一切娱乐性游戏(包括棋牌类、扫雷、[illegible]等等),而且还要有严格的登记制度,具体如下,请大家参考:

1.登记上网者的姓名、年龄、籍贯、住址、身份证号、网名(包括现在用的和以前用的,my god!)等等

2.登记上网时间、上网时的行为(例如:浏览了什么网站、登陆网站的时间;如果你是在聊天,那就更麻烦了,需要记录聊天时的网名,都和谁聊天了、聊了些什么!!!![illegible])

如违反以上规定,处以5000~10000的罚款!我们这的网吧老板都快要跳楼了!!呜呜,我也只好在家忍受着蜗牛般的网速!!!你还是幸运的吧?——阿[illegible]

国家既然要普及电脑,大力发展电子产业,发展国内的游戏产业,那还为什么要禁止在网吧玩游戏?!请问就以现在老百姓的收入来看,有多少能买的起电脑的?有多少能购买大量游戏的?难道大家都去网吧聊聊天、看看网页而已,就能推进全国的电子信息产业?就能推进国内的游戏产业?!我看未必吧!我看要是禁止也可以,那有能耐,不如把全国大大小小的老百姓都处理掉,用他们的钱给我们一家买一台电脑。如果这样那我们永远不去网吧,定啦!去网吧干什么?!——[illegible]

最亲爱的、热爱游戏的新浪网友们,我们每个人都使变本不再,但我们有个共同点,我们爱我们的国家,不想看到我们伟大的国家在游戏及相关产业上永远的被东面的小国韩国和日本所超过!我认为我们也在这里变来下去是远远不够的!应该说,中央制定的政策是正确,但下级执法的腐败已经严重影响了我们网民、游民及相关产业的良性发展,影响了国家的形象!我们应该团结起来,向不合理的现像进行斗争!让国家领导听到我们这些新兴网络数字一代对国家创新的渴望、对传统思维的抨击、对不合理管理的反抗!——制度kane

[illegible] Online Game [illegible]

一是在收到罚款的60日内,向文化部门的本级人民政府或者上级文化部门提起行政复议。如果对复议结果仍然不服,可以向人民法院提起行政诉讼。二是在被处罚后的3个月内,直接向人民法院提起行政诉讼。

只能在家里玩的电脑游戏

法律是解释清楚了,可道理还没说明白。

众所周知,我们可以在电子游戏厅里玩街机,在电影院里看电影,在图书馆里借书……可为什么就只能在家里玩电脑游戏呢?玩家们对此可谓不平久矣。从政府、法律和社会舆论的角度来看,全面禁止经营性的电脑游戏主要有以下三个考虑:

一、保护未成年人

说起来也有趣,电子游戏当年是被作为"开发儿童智力"的新生事物,带着"高科技"的光环来到中国的。可是,当孩子们扔下小人书、烟壳和画片而投入游戏世界时,大人们猛然发现,原来游戏只不过是千百年来"引诱孩子丧志之玩物"的又一种全新表

[illegible]

二、经营者有自律?

虽然国家对未成年人进入电子游戏厅、网吧等场所有完善的保护性规定,但孩子们是这些场所的消费主力啊,作为经营者,怎么能够在利益面前不动心呢?于是,在学校附近、在上课时间、在深夜里,我们都不难发现那些沉迷于屏幕前的小小的身影。家长、老师所带动的社会舆论对游戏的反对声,是这个时代里不可忽视的声音。

家长和老师真的应该多关心孩子,即使这个社会查封了所有的电子游戏场所,但如果你对孩子仍然不加管束,你就会发现还会有其它诱惑会令你的孩子沉迷。对于那些见利忘义的经营者,难道这个国家强制力"管不住"的人?"难于管理"的对策应该是"加强管理",而不是"没有就不必管理了"。难道真要牺牲普通人的正当权益,才能成全未成年人的健康成长吗?

就拿网吧来说,上网服务的潜在危害系数大大高于游戏服务,[illegible]连出去,带有不良政治倾向、愚昧迷信、暴力色情的网站比比皆是。一旦登陆,它们的危险程度决非小小游戏可比。可为什么我们宁愿用完善的法规和严格的执法来规范上网服务的健康发展,而对游戏服务却简单地用"难于管理"四个大字一笔勾销呢?

不教而诛,岂是行政之道。

三、知识产权的保护

从法律的角度来看,这才是网吧游戏的致命之伤。随便翻开一本正版游戏的说明手册,我们都可以看到一段版权声明:"……任何未经本公司的允许而擅自将该产品复制、翻译、仿制……或公开演示、展示的行为均属非法行为。"我们在观赏DVD或者VCD时,也能在片头看到类似的版权声明。一般情况下,电脑游戏产品的授权范围与家用影碟一样,只供家庭娱乐。所以,即使为网吧的每一台电脑都准备一套正版游戏,这种经营活动仍然是违反《知识产权

[illegible]

[illegible]

[illegible]……希望有关部门能把好事办到底。谢谢!——3260002

根据办法,凡经营含有色情、赌博、暴力、愚昧迷信等不健康内容电脑游戏的,由文化行政部门给予处罚。实际上,本办法没有对于"含有色情、赌博、暴力、愚昧迷信等不健康内容电脑游戏"作出明确限定,导致可能文化部门权力的泛滥,在管理过程中容易出现扯皮的现象。我建议,各地的网吧为保护自己的合法权益,避免不必要的"麻烦",可将相关的游戏软件送交当地的文化部门确认,在征得文化部门的同意后,就完全可合法地在自己的网吧中安装了。这样一来,可避免相关文化部门随意以相关游戏含有不健康内容而为难网吧的经营者。——dlyy2003

大家说来说去都是一样,现在的网吧是没有办法来经营了!我是保定人,大家来看看我们保定的新鲜事情!

4月10日,我市公安局七处召开全市网吧的例会,会上当着将近300家网吧业主的面公布了一个特大喜讯:根据《互联网上网服务营业场所管理办法》第20条的说法,大家的网吧里可以玩游戏了!面对网吧竞争这么残酷的今天,这的确是一个好消息!大家虽然当时是没敢叫喊,但是内心还是很高兴的,大家回去之后纷纷为自己的机器装上了游戏,原先偷偷摸摸玩的也敢明目张胆了。

这是4月10的事情。5月10日在例会上,七处在会议上又强调了这个问题,指出除了色情、暴力、赌博、愚昧迷信的游戏之外,一般的游戏都可以玩。5月25日以后(具体从哪天开始查的不知道。反正查到我们这里是29日)文化局来了人查,要求填表格,可是有的发表格,有的不发,没领到表格的被通知第二天到文化局稽查队开会,至于开什么会却没有说。大家第二天满腹狐疑的的去了一问,原来没发给表格的是当时网吧里有人在玩游戏,今天叫大家来,就是告诉大家因为玩游戏,所以要罚款2500~5000元!大家一听,当时就炸了窝:凭什么罚我们呀?我们玩游戏是公安局说可以玩的!不是我们自己要玩的!公安局不让玩我们谁敢玩呀?再说根据《互联网上网服务营业场所管理办法》不是也让玩吗?这个文件我们都学习了好几遍了!文化局的人却说罚你们的根据是文化部97年的《娱乐场所管理条例》。大家又问:我们不是娱乐场所呀!文化局的人又说:非娱乐场所参照此办法执行!然后又对大家说:这次3个月整顿网吧必须有我们的检查表,没有我们的检查表你们大家谁也过不了关!你们什么也别说了,31日上午如果不交钱的话哪就没办法了!6月1日罚款的数目就涨了,给你们两天时间记住交了就过关,不交就过不了关,过不了关以后网吧就别开了,就被取缔了!大家又问:是不是交了钱就可以玩了?回答是:还不肯定!上级怎么安排我们怎么执行!天哪!!这哪里是罚款!这分明是借这次国务院清理整顿网吧的通知发财吗!这跟抢劫有什么区别?31日上午,迫于压力,大家基本上把罚款交清了!——smallhuanxiong

为什么对GAME管的那么严呢?因为政府没从游戏上赚到钱,这是最基本的出发点。ID就太多了,可把咱们给害苦了!!真他妈的倒霉!!!集体喊一冤!——WZT0338

一个比较实际的问题:如果说网吧允许玩在线游戏的话,那么网吧买一套正版游戏(譬如星际或者暗黑吧),提供给那些自己有正版帐号的正版玩家去官方的战网服务器对战的话,那……算不算违规呢?因为网吧并没有提供局域网的对战服务,所以应该没必要

[illegible]

这[illegible]

目前，在[illegible]网络游戏[illegible]游戏消费[illegible]

由此看来，[illegible]是坚不可摧。当然，[illegible]的广泛接受，都[illegible]点来看，游戏进入[illegible]从"[illegible]"到"全面[illegible]"，再到"[illegible]"[illegible]旋上升的认识过程。

作为一个喜爱游戏的中国人，我只希望社会的眼光能再远一点，接纳的过程能再短一些。毕竟，外面世界前进的脚步太快，而我们还落后很多。■

场所中，[illegible]的决定。对于其中的电脑游戏，[illegible]的权衡之计了。

当更多的基层管理者能够明确有效地理解和掌握执法尺度，当更多的玩家能够自觉地拒绝不良的游戏行为，网吧游戏开禁之日就会成为真正值得喝彩的一刻！

[illegible]

http://www.mii.gov.cn/mii/zcfg/04-13_01.htm

[illegible]

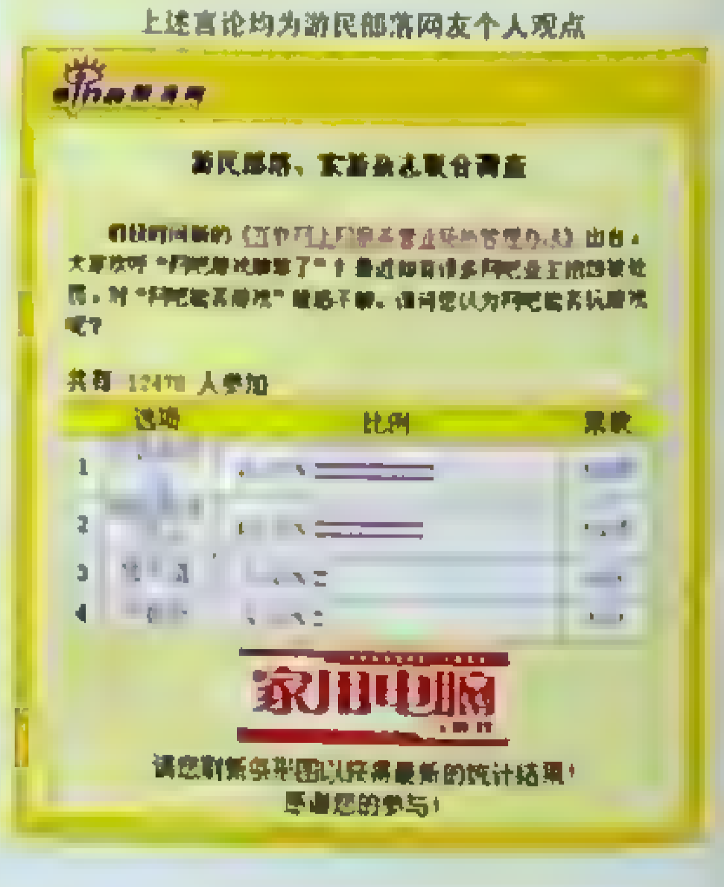
http://www.ccnt.gov.cn/[illegible]001.htm

编辑笔记

对于国家在电脑（电子）游戏产业方面的政策，通过此次策划执行和采访，[illegible]有了较为深刻的理解。从国家相关部门获得的信息令人欣慰，"电子海洛因"的提法看来也被否定，电脑游戏在家庭和个人消费领域的[illegible]作用也一直是受到重视和肯定的。只是在营业

[illegible]

上述言论均为游民部落网友个人观点



小资料：美国ESRB电子及电脑游戏分级标准

美国娱乐软件分级系统（Entertainment Software Ration Board, ESRB, www.esrb.org）制定了较为严密的电子及电脑娱乐软件产品的分级标准，在北美销售的电子、电脑游戏软件包装盒正面上都会看到下列标志，供父母来甄别其中的内容是否适合自己的家庭成员使用

摸觸未來

E3'2001 巡礼

[illegible]17[illegible]第3届E3[illegible]Electronic Entertainment Expo[illegible]

[illegible]E3[illegible]1998[illegible]2001[illegible]

[illegible]有EA、UbiSoft、Microsoft、Eidos、Infogrames、Activision、Take2等等众多游戏大厂，另有Konami、Capcom、Square、Namco等电子游戏大厂[illegible]

一个名叫Vivendi Universal Games的[illegible]，仔细看看才发现，这家法国公司旗下网罗了大家熟悉的Blizzard及Sierra两家[illegible]。因为在Vivendi的展台上我们看到了Blizzard等之前出的《暗黑破坏神Ⅱ：毁灭之王》，而《魔兽争霸Ⅲ》也已接近完成了。Sierra[illegible]（Empire Earth）这款横跨地球史50万年的作品从人类起源开始，一直发展到22世纪的未来，由原《帝国时代》的首席设计师担纲制作，仅凭这一点就[illegible]《帝国时代》中均不能发展至现代文明的[illegible]。Sierra[illegible]下了团队动作RPG《黑暗君主》（Throne of Darkness），[illegible]2002年年初发布基于J.R.R. Tolkien原著开发的正宗《魔戒之王》（the Lord of the Rings），看来好戏真是不少。同时为PS2开发的《半条命》（Half-Life）将会在今年夏季面世。

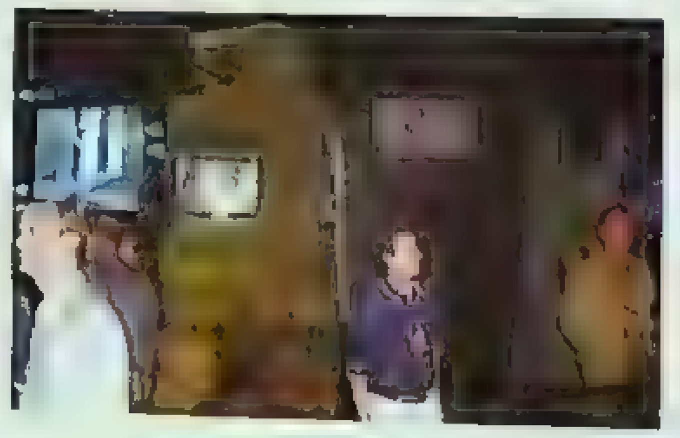
"11月8日将是X-Day！"Microsoft的CXO（首席XBOX官员）Robbie Bach在16日E3 Workshops上宣布，采用13微米芯片制程的XBOX将于2001年11月8日以299美元的价格发售（与当年PS2宣布在北美上市时的价格完全一样），首批供货量为60万至80万部，而到年底，销量将达到1百万至150万部。不同于Sony，Microsoft将全力投身到一线游戏软件的开发中。而且包括Sega在内的25家游戏开发公司也将投入到XBOX的软件开发中。会上Bach还展示了微软旗下Bungie Studios制作的XBOX游戏"Halo"，[illegible]展示了XBOX的语音通讯/聊天系统。在线游戏是XBOX的重要目标，至2002年，XBOX的广播在线游戏[illegible]。

正是由于XBOX，才使得Microsoft第一次在E3上如此引人注目。多年以来Microsoft只是凭着"模拟飞行"（Flight Simulator）系列才得以在游戏界[illegible]。不过现在，XBOX及一系列大牌的PC游戏里都使得Microsoft成为本届E3的焦点。

由于收购了两家知名大的游戏制作公司，微软获得了由Gas Powered Games公司Chris Taylor领导的创新性的3D动作游戏《地牢围攻》（Dungeon Siege），以及Relic公司的Alex Garden领导的"Sigma: The Adventures of Rex Chance"，这两款游戏将使微软即将发行的PC游戏产品线立即显得不同寻常。微软还要发行两款模拟游戏《微软模拟飞行2002》（Microsoft Flight Simulator 2002）及《微软模拟火车》（Microsoft Train Simulator，现已发行），其中《微软模拟火车》带来了前所未有的驾驶火车奔驰在数百公里地域的体验。由FASA制作的《机甲指挥官Ⅱ》也将要制作完成，想必很多机甲迷从去年E3就开始盼望了。《帝国时代Ⅱ》后续作品《神话世纪》（Ages of Mythology），魔幻的生物及故事为RTS带来了新的感受。

[illegible] Activision [illegible] Return to Castle Wolfenstein [illegible] id Software [illegible] FPS [illegible] Wolfenstein [illegible] Wolf3D [illegible] FPS [illegible] Quake3 [illegible] 3D [illegible] Raven Studios [illegible] Soldier of Fortune 2 [illegible] E3 [illegible] Quake3 [illegible]

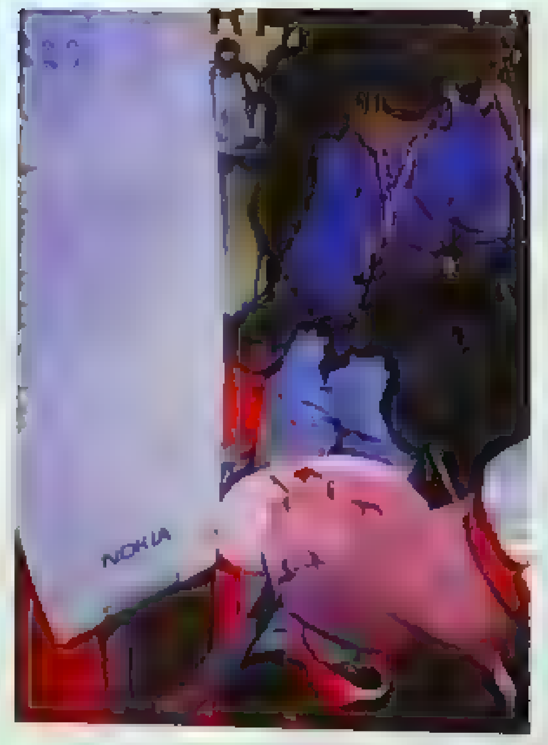
《哈利·波特与魔法师之石》(Harry Potter and the Sorcerer's Stone)是 EA 大力推广的新作，它会配合华纳电影公司 11 月 16 日同名电影的首映，而同时在 PS One、PC、Game Boy Advance 及 Game Boy Color 四种平台上发布此游戏。在前三种平台上发布的是冒险类型的动作游戏，而在 GBC 上则是 RPG。使用《雷神之锤》引擎研发的《荣誉勋章》(Medal of Honor Allied Assault)在现场搭起了一块战斗工事，此作以盟军登录欧洲为主题，据称此游戏中还会有"拯救大兵瑞恩"的关卡情节。同时在展会上还主要展出了 EA Sports 的[illegible]主打。在欧美市场大受欢迎的《模拟人生》在会上展出了 3D 版本，[illegible] 2002 年推出"模拟人生"在线版。由于 Origin Systems [illegible]，[illegible] EA [illegible]。



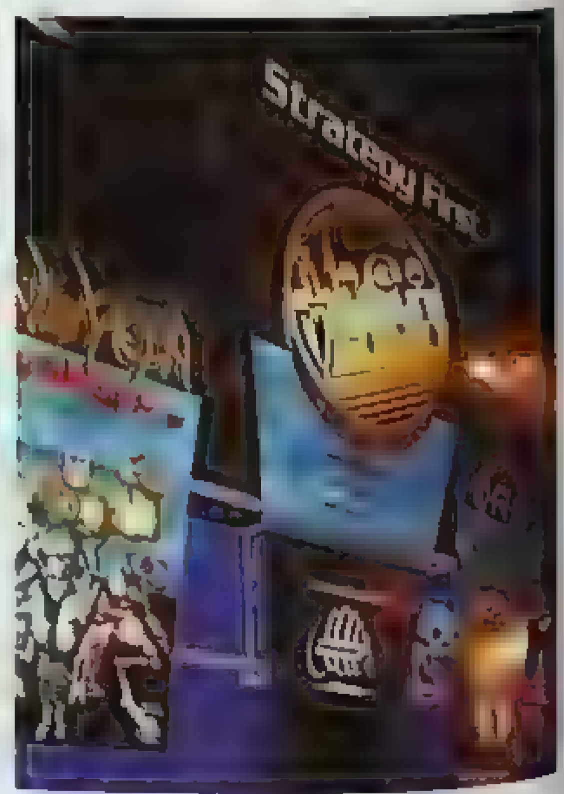
[illegible] PC、PS2 [illegible] Eidos [illegible] PS2 和 XBOX [illegible]《[illegible]》、Deus Ex [illegible] Blood Omen 2 [illegible] Soul Reaver 2、《疯狂[illegible]》(Mad Dash Racing)[illegible]

UbiSoft [illegible] 由于[illegible]，著名的"彩虹六号"[illegible] UbiSoft [illegible] 使用到这一版带的好处。首先风传要被 Cancel 的《光芒之池 II》，此次 E3 上[illegible]，此作已[illegible]完成，且这个游戏的[illegible] UbiSoft 手中掌握，[illegible] AD&D 的玩家可以放心了。首部采用 GPS 定位[illegible] F1 赛车游戏(F1 冠军赛)(F1 Racing Championship)也在 UbiSoft 的展台上露面，[illegible]赛车的玩家[illegible]在国内买到这些游戏了。

Infogrames 带来了令人惊异的消息，它成功买下了《文明》(Civilization)的版权，并打造"文明"之父席德·梅耶(Sid Meier)所创立的[illegible] Firaxis 设计新一代的《文明 III》。

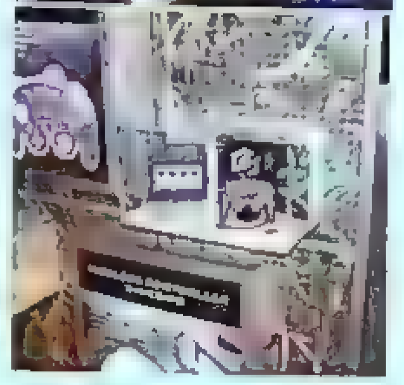


[illegible] NOKIA [illegible]手机游戏[illegible]。[illegible] 17 [illegible] 100 [illegible] PC [illegible]



Sony、Nintendo、Sega [illegible]

SONY 的 PS2 [illegible] PS2 [illegible] Square 的《最终幻想 X》(Final Fantasy X)及《最终幻想》电影[illegible] Capcom 的 [illegible] Devil May Cry [illegible] Silent Hill 2 [illegible] Metal Gear Solid 2 [illegible] SOCOM [illegible] SEAL [illegible]



[illegible] GameCube [illegible] 9 [illegible] 14 [illegible] 2002 [illegible] "Luigi's Mansion" "Metroid Prime" "Mario Kart" "Star Fox Adventures Dinosaur Planet"。

Sega 由于 Dreamcast [illegible] E3 上，Sega [illegible] DC [illegible] Sonic Adventure 2 [illegible] Sonic [illegible] 3D [illegible] "Shenmue 2" [illegible] "Confidential Mission" [illegible] "Sega Bass Fishing 2"。

[illegible] Sega [illegible] Online [illegible] Phantasy Star Online [illegible] 4 [illegible] "Alien Front Online" [illegible] DC [illegible] 4 [illegible] "Outtrigger"，[illegible] Bomberman Online [illegible] 6 [illegible] 2045 [illegible] "Propeller Arena"。

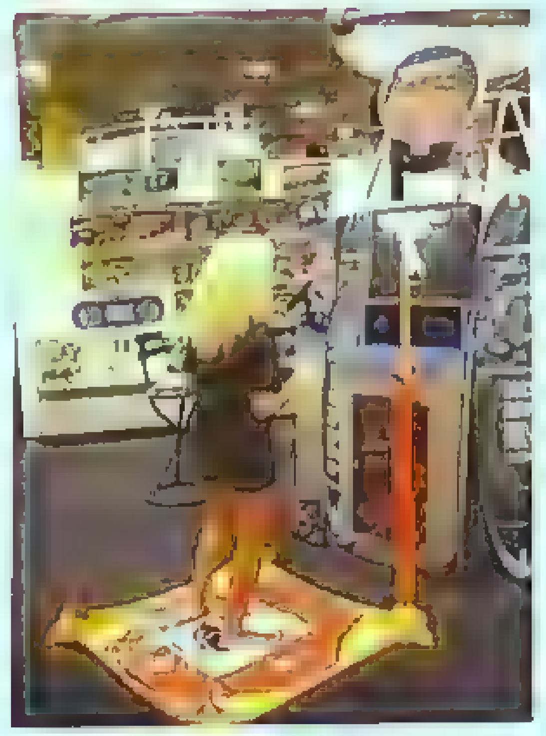
[illegible] Prima Games，出版 PC Game、Next Generation 等著名游戏杂志的出版商 Imagine Media 及著名的 Computer Gaming World 杂志的出版商 ZIFF Davis。

[illegible]游戏[illegible]，[illegible] Mythic 推出的《[illegible]》(Dark Age of Camelot)。[illegible]伟大的亚瑟王去世后，[illegible] Albion(亚瑟王)王国，受到了来自 Hibernia(爱尔兰)王国[illegible] Midgard(北欧)[illegible]的攻击，[illegible]。每个王国都有[illegible]。[illegible] Mythic [illegible]。

在 2000 年以《突袭》(Sudden Strike)一举成名的德国 CDV 软件[illegible]参加了本次展会。他们带来了《突袭》的[illegible]《永远突袭》(Sudden Strike Forever)。

Kential 厅中最令人瞩目的是一片"韩国游戏世界"(Game Infinity Korea Game World)的展区。韩国游戏产业在韩国政府的大力扶持下飞速成长，其气势甚至凌驾于曾经主导亚洲地区游戏产业的中国台湾，其多人联机游戏更是备受推崇。在去年和前年都没有韩国游戏的专门展台，但今年仿佛有翻天覆地般的变化。eSofnet 带来了他们以《龙族》(Dragon Raja Online，目前已在国内进行公开测试)为首的一系列 Online Game，同时还展出了为手机设计的小型移动游戏。

国内[illegible]正在开发中的动作 RPG《[illegible]》带到 E3 与欧美[illegible]全球发行[illegible]，游戏中浓郁的东方文化特色[illegible]及角色设定，[illegible]，[illegible]并在展会上成功签订了亚洲区的代理发行合作业务。但相对于欧美正流行的 3D 技术来说，在考虑市场卖点的因素下，欧美发行商对 2D 游戏已经很难立即提起兴趣，因此虽然进行了多方合作，但尚未确定代理权由哪家海外发行公司获得。



[illegible]

Kensington 的 Orbit 3D 轨迹球、Saitek 的 Touch Force 光电 [illegible]

[illegible] 她看到 HOTAS（Hands on Throttle and Stick，手持油门及摇 [illegible]

[illegible] SHOW GIRL [illegible]。本届E3 [illegible] Ever Quest [illegible]（特技人）(StuntMan) [illegible]

[illegible] E3 [illegible] PC [illegible] UbiSoft、Infogrames 和 Vivend 等。[illegible] 二名的地位。三大游戏机 [illegible]

[illegible] E3 [illegible] E3'2001 [illegible] ■

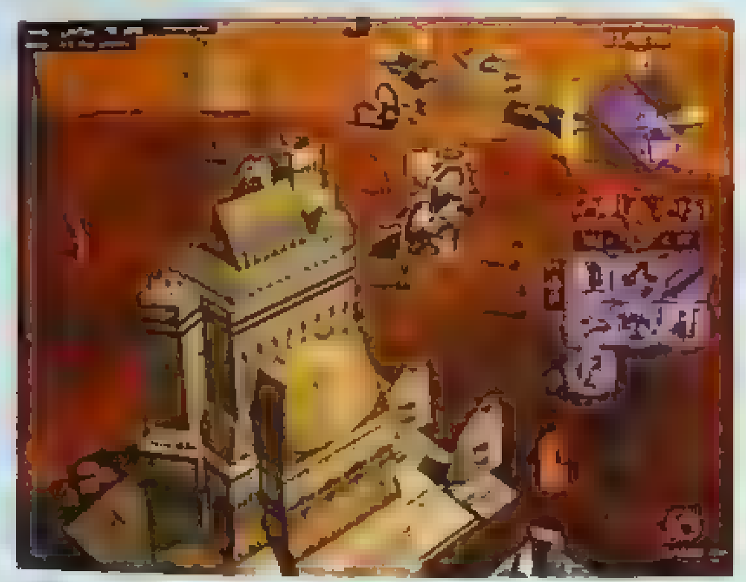
特邀采访 / 张淳　整理编辑 / 游骑兵

沙丘霸主

文 / 苹果熟了　编辑 / 东东

从《沙丘魔堡Ⅱ》开始，一个崭新的游戏类型——即时战略（RTS）堂堂登场了。接踵而至的《命令与征服》和《魔兽争霸Ⅱ》推波助澜，转瞬间，RTS风靡全球。可是近一两年，显赫一时的RTS却一直“时运不济”，久未见有令人振奋的大作上市，似乎已是日薄西山。

看来关键时刻，终须老将出马。日前，RTS的鼻祖级游戏系列“沙丘”终于推出了最新作



《沙丘霸主》。而且出手不凡，动用了高达4CD的大容量，这个RTS史上前所未有的“海量”让玩家们对游戏的期望值陡然升高。那么，大家就一起来看看这座“沙丘”的新高峰究竟表现如何吧！

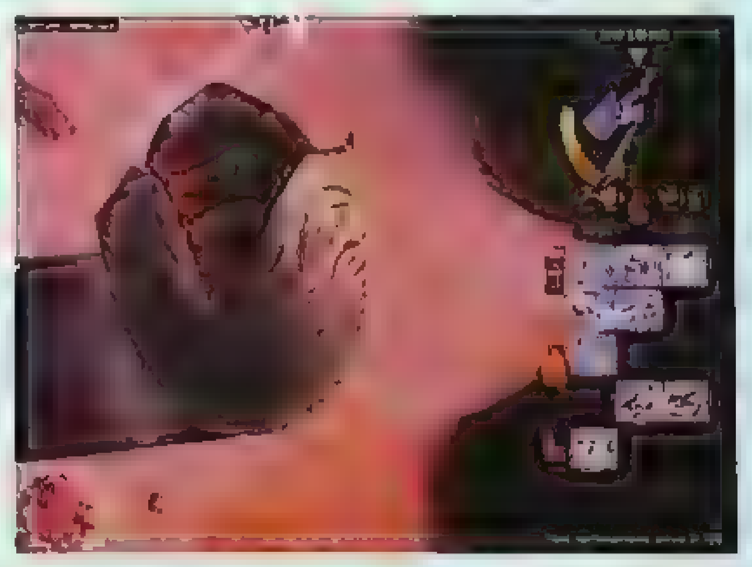
“沙丘”的故事背景取材于美国科幻作家弗兰克·罗伯兹的同名小说。游戏里，你可以在三股势力选择其一，开始你的征程。在这三方中，阿特雷德家族（Atreides）有着正统的贵族气息，如果再配合着“好人必胜”理念来行动的话，它们可算作正义的一方。相比之下，哈肯尼家族（Harkonnen）却邪恶无比。而另外一方·奥多斯家族（Ordos）神秘莫测，总有些“神龙见首不见尾”的味道。如果你想顺利地完成游戏，也别忘了其他五股地方势力，他们虽是配角，却小看不得，在适当的时候与他们结盟，可以获得令人吃惊的新技术和在关键时刻有力的支援。

秉承Westwood的传统，《沙丘霸主》采用高水准的电影片段交代了故事背景。因为有4CD的容量保证，本作的片头电影时间很长。在后面的任务交替过程中，电影片段也大量出现。真人扮演的角色加上电脑制造的神奇科幻场景给人强烈的视觉冲击，恍惚中，我几乎分不清自己是在玩游戏还是在看电影……与这些精彩影片配套的音乐都是精心制作和演奏的，完全符合游戏宏大的史诗性故事和神秘的太空背景，值得细细品味。

熟悉Westwood的2D风格的朋友在游戏之初，可能还不习惯《沙丘霸主》的3D化设计，不过大家很快就会发现它的好处：你可以自由地通过鼠标上的滚轮任意放缩画面，视角可以从半空俯视逐渐变到接近水平的近观，变换过程非常流畅，感觉颇为新鲜。

游戏中的场景除了环境恶劣的沙漠外，还有美丽的海洋世界、[illegible]工业废墟、[illegible]的[illegible]行星等等。场景里的植物、建筑、战车、飞行器、机器人、士兵都做得较为精细，而且单位的模样和该系列的前作——《沙丘魔堡Ⅱ》、《沙丘2000》都完全不同，看得出设计小组在这方面倾注了很多的精力，每一件物品的模样和贴图都花费了大量心思。这些全新的样式设计得非常成功，让人很容易接受。

游戏里的特殊效果也做得很漂亮，无论是炮弹的强大冲击波效果、神出鬼没的沙虫行



动，还是“鹰式攻击”中那从天而降的虚幻神鹰、龙卷风过后的一片混乱场景，都给你前所从未的视觉享受。游戏提供了从640×480到2048×1536的多种分辨率显示模式，这也是原先同类游戏“可望而不可及”的程度。

在《沙丘霸主》里，我们要打一场略带科幻性质的现代战争。游戏中各方的兵种单位都经过全新设计，有很大一部分是“沙丘”里原来没有的。兵种平衡性令人满意，没有哪方拥

[illegible]

AI 也较[illegible]固定方向进攻，[illegible]择应对措施。[illegible]弱点和缺陷，集[illegible]

直至打开通往胜利的缺口。如果[illegible]时无法攻入，他们就会转而围攻采矿车，让你财源枯竭。

地形地貌的复杂化让战[illegible]中不可预测的因素大大增加。出没于沙漠中的巨大[illegible]虫和随时可能出现的龙卷风，顷刻间就可以让你取得的优势局面化为乌有（如果游戏能在中国汉化发售，笔者建议把“龙卷风”改成“沙尘暴”，这样更有现实意义和

[illegible] RTS [illegible] 2 [illegible] 3 [illegible]上的[illegible]战场，从哪里着手就[illegible]。选定[illegible]后，可能有 ATTACK（进攻）、DEFEND（防御）、DESIGN（策划）的[illegible]选择，[illegible]可了，自由发挥，真是前所未有的好创意。

联网模式中，你可以选择上 Westwood 的官方网站，在专门的游戏服务器上和全球玩家一[illegible]下。也可以通过 IP 直接互联的方式和好友们展开大战，这个模式中特别支持你和朋友组队合作完成任务或几个朋友为一组的[illegible]方混战。

说到缺点，游戏最大的毛病就是对电脑配置的要求，在笔者的 PIII550/256M、TNT2 M64（32M）的机器中，“Speed”调至最快，也无法达到令人满意的[illegible]。在画面中出现大批军队作战的时候，简直慢得让人无法忍受，喜欢“人海”战术的玩家[illegible]而已，这[illegible] 3D 化[illegible]

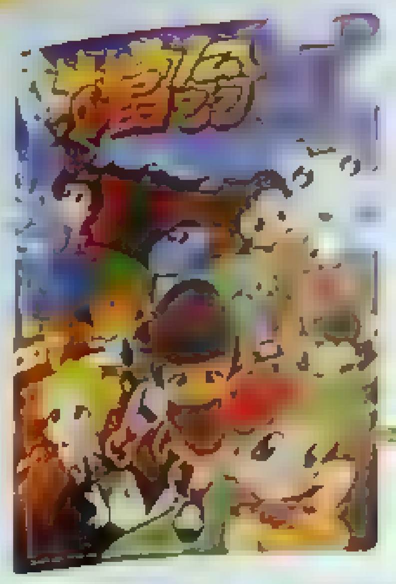
[illegible] 2000 [illegible]，《沙丘[illegible]，进步是明[illegible]的差距。但[illegible]会严重影[illegible]对战无法流行的话，这[illegible]。目前，在 RTS 界[illegible]，笔者认为，Westwood 的发展重[illegible]“[illegible]征服”系列，《沙丘霸主》[illegible]《红色警戒 II》或者[illegible]中全面推行 3D 化而迈出的

试探性一步。再过一段时间，硬件对游戏 3D 化的限制就更小了，到那个时候，相信 RTS 的开山大腕 Westwood 就会有更好的作品奉献给广大玩家。■

[illegible]	Emperor: Battle for Dune
[illegible]	Westwood / EA
国内代理	未定
[illegible]	4 CD / Win9X WinME Win2k
[illegible]	即时策略（ST）
最低配置	PII[illegible]/64MB 16MB 3D 显卡 4 速光驱 600MB 硬盘
推荐配置	PIII600/256MB 32M 3D 显卡，2GB 硬盘
[illegible]	DVD
3D [illegible]	[illegible]
多人游戏	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	2001.6.15
[illegible]	http://www.westwood.com

大富翁 V

文 / 小刀　编辑 / 东东



虽然几天前就有不知从何而来的盗版出现在各地碟市，但是《大富翁 V》的“全球首发”还是在六月十五日如期举行了。在发布会上拿到正版以后，我玩了一晚上。第二天，上 QQ 和诸位大虾们交流感觉，正好就遇见了国内某著名个人游戏网站的斑竹 H 君。

“我觉得大富翁 V 还不错。”我说。

“你说大垃圾 V 啊？”他回了一句，然后说：“你是我碰到的第一个说它好的人。”接着又补充道：“去看看吧，网上都骂成一片了……”

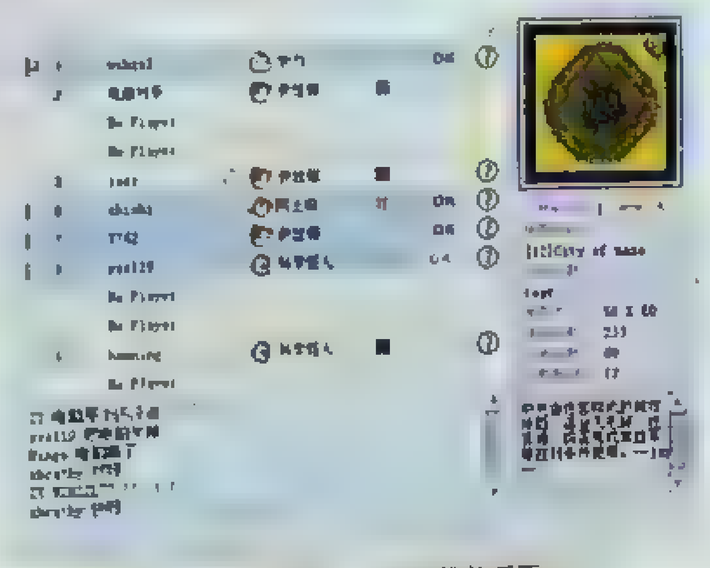
于是到新浪大富翁专区和国内几个知名游戏论坛转了转，果然是“骂气冲天”，满篇都是诸如“失望”、“垃圾”、“骗钱货”之类的单词。这时，我就想，应该为《大富翁 V》说点什么了……然后就有了以下这篇文字。

废话少说，直入正题。为什么大家都骂《大富翁 V》？我看最大的问题就在“即时”的游戏方式上。可以这么说《大富翁 V》的单机模式完全被即时游戏方法给毁掉了。这主要体现在两个方面 一是在简单难度下，AI 只会疯狂前进买地，毫无策略。因为是即时方式，所以你就必须与它们比按键速度，只需要占得更多的地盘就 OK，根本不用卡片道具特技。游戏成了按键比赛，以致于有玩家说他“不看屏幕，不停地按空格键，就过了一关”；二是在一般或者困难难度下，AI 根本不关心经营，只单纯整人，卡片道具漫天飞，玩家一会儿被撞倒，一会儿莫名其妙进了医院，转眼又被炸昏，完全陷入混乱，根本没有思考和使用策略的机会，只有狂按鼠标……完全无法得到前几代“大富翁”曾带给我们的那种乐趣。

大富翁永远的主角 阿土伯

但是，单机模式的失败并不证明《大富翁 V》和即时游戏方式的失败。很多朋友只玩过单机版，然后就对《大富翁 V》轻下断言，因为他们都错过了这款游戏最出色的部分——互联网联机模式。

那么，即时游戏方式在联机模式里的表现会不会和单机模式一样糟糕呢？我们

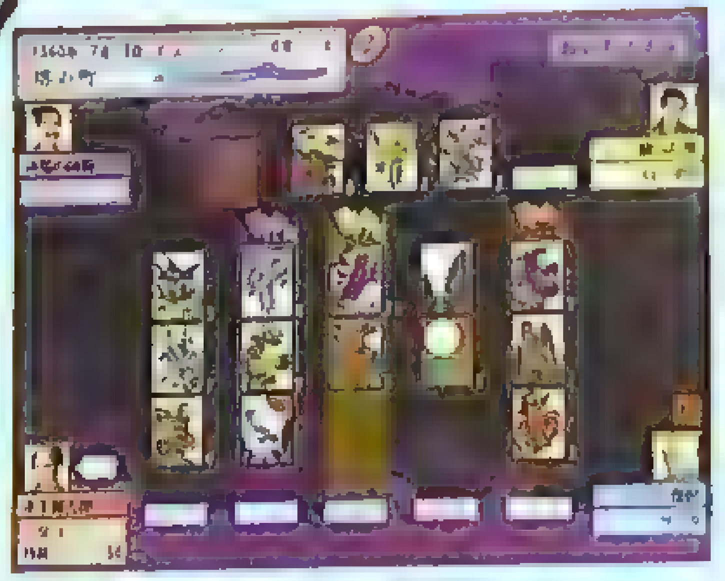


在新浪服务器上准备联机的画面

首先来看看“按键比赛”问题。在与真人对战时，你如果想凭手快取胜，那就大错特错了，联机模式决不是“按键比赛”。当然，在初期，大家还是要机械的一路狂奔，尽可能地买下空地。等到地各有主，而且每人都积累了一定数量点券时，真正的较量才开始。这个阶段，即使你跑得再快，也只是给自己的屋子多盖一两层而已。而如果停下来略做思考，用点券买下最有用的道具和卡片，在收购整整一条街后，连用几张天使卡，这里很快就会高楼林立，成为对手的坟场。哪种方式更为有效，也就一目了然了。

再来看看“状况混乱”的问题。在联网模式里，很少出现单机模式下的混乱局面。原因有二：一是真人对手本身要从事经营，不会一味买恶作剧卡片道具，见人就炸，满地放地雷。即使是专门恶作剧的玩家，也需要时间来考虑策略和购买卡片道具，不可能象 AI 那样无须思考，没完没了地搞破坏，二是真人对手的打击有策略性，把对手送进警察局固然很爽，但是用龟速卡和一大把购地卡把他的江山在一夜之间化为乌有，岂不更有价值？面对真人对手，你不会整天被炸得昏头涨脑，但却有可能转一圈回来，发现自己的一大片楼群已经城头易帜。

总之，联机对战中，最终取胜的智谋者可以不紧不慢、轻而易举地击败愚蠢的“按键狂人”或者有勇无谋的恶作剧专家。这就是《大富翁 V》的策略性之所在。



酒馆中的赌钱小游戏

里"[illegible]，[illegible]"[illegible]。[illegible]，修炼成为所有[illegible]"忍之里"[illegible]者后，便会得到忍者固[illegible]卡片[illegible]。注意，忍者一旦加入了[illegible]势力后，可不能随便背叛的哟，不然会被追杀的！

自由恋爱

在《太阁IV》中终于出现了玩家期待以久的自由恋爱设定！在游戏中会随机出现一些美眉，分布在一些町的宿屋，玩家去住宿就看见了！普通的叫"町民女"，长得都一样，而有名字的就算是"仕女"了，人物形象各不相同。只要你还没有结婚，就可以展开追求了。

想获得美眉的好感，可要有一定物质基础哦——记得身边要带上一些可以送她们的礼物。比如：香水、孔雀毛等等。没有的话就去商人那里买。当然，要想最后娶得美人归，就得送比较贵重的礼物。我在"界"娶的一个仕女就是在收了价值5的宝石箱以后才答应嫁给我的。啊！虽然付出很多努力，不过有家的感觉还真是好！

这位仕女是可以追求的哦

新鲜十足的卡片游戏

[illegible]

出色的画面和操作

毫无疑问，《太阁IV》[illegible]画面是超级耐看的，[illegible]人物和场景都绘制得非常精美，但给人印象最深的还是那张日本的全地图。山脉、平原、岛屿、河流、城、町、里、港、路上行人、马驮货物的行商人、海上的船、天上的飞鸟和移动的云彩，都一一表现在其中。仔细观察，还能看见人物行走的阴影，不时天空会飞过一群大雁，你可以发现它们飞行的方向是符合大雁季节飞的规律的。如此细致入微的表现力，让人为之叹服。

游戏界面干净整洁，在全地图模式下，有本城归返（即返回本城）、行走指定（点击进入后，你可以选择到任何城、町、里等地方）、待机3个指令条，再加上鼠标定位的功能，可让你自由地移动到任何想去的地方。"追踪功能"还能让你指定追踪的目标，甚至可以追上行商人强行买卖，哈哈！如果是进入城、町、里等建筑中，画面切换后，此建筑中所有的场所就以指示牌的形式直接表示在画面的右下角，点击进入即可。这些都给玩家带来极大的方便，使《太阁IV》真正体现了光荣游戏一贯以来的传统——良好的操作性。

其他有趣的设置

《太阁IV》中还有许多有趣的设置，成为万人之上的"天下人"不再是人生唯一目标，你可以成为遍游日本十大胜景的旅[illegible]——"天下[illegible]"，[illegible]"天下第一[illegible]"，[illegible]令人兴奋，[illegible]宝物隐藏在[illegible]，[illegible]任务之后才[illegible]+20[illegible]云等等。

在大地图上行走，请注意南飞的大雁

《太阁IV》的游戏内涵是"太阁"系列中最丰富的，它无愧于光荣多年的威名，也无愧于玩家长时间的期待，堪称光荣迷们一定要攻略的经典游戏。浪子管中窥豹后写下的这点文字根本无法道尽其魅力，还有更多的秘密等待着各位玩家去探求吧！■

制作公司	光荣
发行公司	未定
发行版本	1 CD / Win9X WinME Win2k
类型	策略（ST）
最低配置	P200/64MB/ 4 速光驱 220M 硬盘
推荐配置	PII300/96MB（Win9X WinME）128M（Win2K）
3D 加速	不支持
3D 声效	不支持
多人游戏	不支持
控制	鼠标＋键盘
出品日期	2001.6
官方网站	www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/taikou4

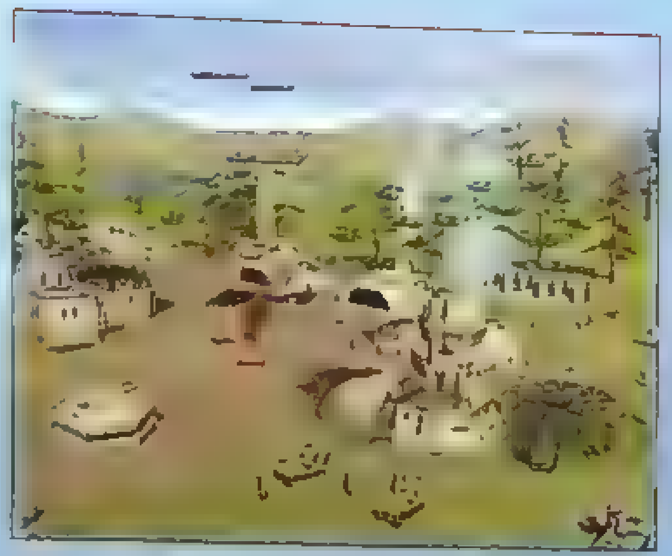
Z字特工队：钢铁战士

文/HAPIII 编辑/东东

九九六年是RTS第一次蓬勃发展期，《魔兽争霸II》、《命令与征服》的巨大成功，引来大量的跟风作品。其中也有"不和谐音"——那就是Bitmap Brothers的《Z字特工队》，这是一个幽默、疯狂、另类的RTS。画面充满卡通风格，语言、动作都十分夸张。一本知名的国外电脑杂志如此介绍道："你必须抵挡住敌人如潮水般的进攻，如果让敌人的导弹突破了你的空中防线，你会发现导弹是冲着屏幕外的你飞去的。导弹将填满你的整个屏幕，巨大的冲击波会使你感觉屏幕和大地同时在震颤……"。

生不逢时的"Z"第一代

尽管国外媒体都对《Z》给予了高度评价，但叫好不叫座的悲剧依然发生了，沉浸在"C&C"的快感中的玩家，无法接受《Z》对主流RTS的离经叛道。在中国，它的境遇更是凄惨，玩家同样无法接受一个色调类似于"C&C"，但玩法却完全不同的游戏。就这样，绝大多数玩家都未能完整地领略《Z》的魅力，笔者也无缘欣赏到导弹填满屏幕的壮观。回想起来，《Z》为RTS提供了更多的发展思路，比如资源分配模式、军队生产限制、控制区域模式、与战场上工具的互动等等，其作用不亚于《盟军敢死队》对于整个战略游戏流派的冲击。可惜它生不逢



时，未能诞生在RTS泛滥成灾而引起许多反思的年代。可喜的是Bitmap Brothers没有因为挫折而改弦更张转而生产大路货的RTS，而是坚持探索开发，时隔5年，终于推出了《Z字特工队.钢铁战士》。

新生的"Z"：《钢铁战士》

《钢铁战士》可算是《Z》的续作，但却没有使用"Z2"的名称，毕竟游戏平台、引擎都与《Z》完全不同了，相同的只是剧情和角色。和前作一样，游戏故事背景非常简单，玩家为环球企业或是超级网络卖命，指挥一支机器人军队，与敌对企业的另一支机器人军队进行战斗，目的是占领更多的土地资源。

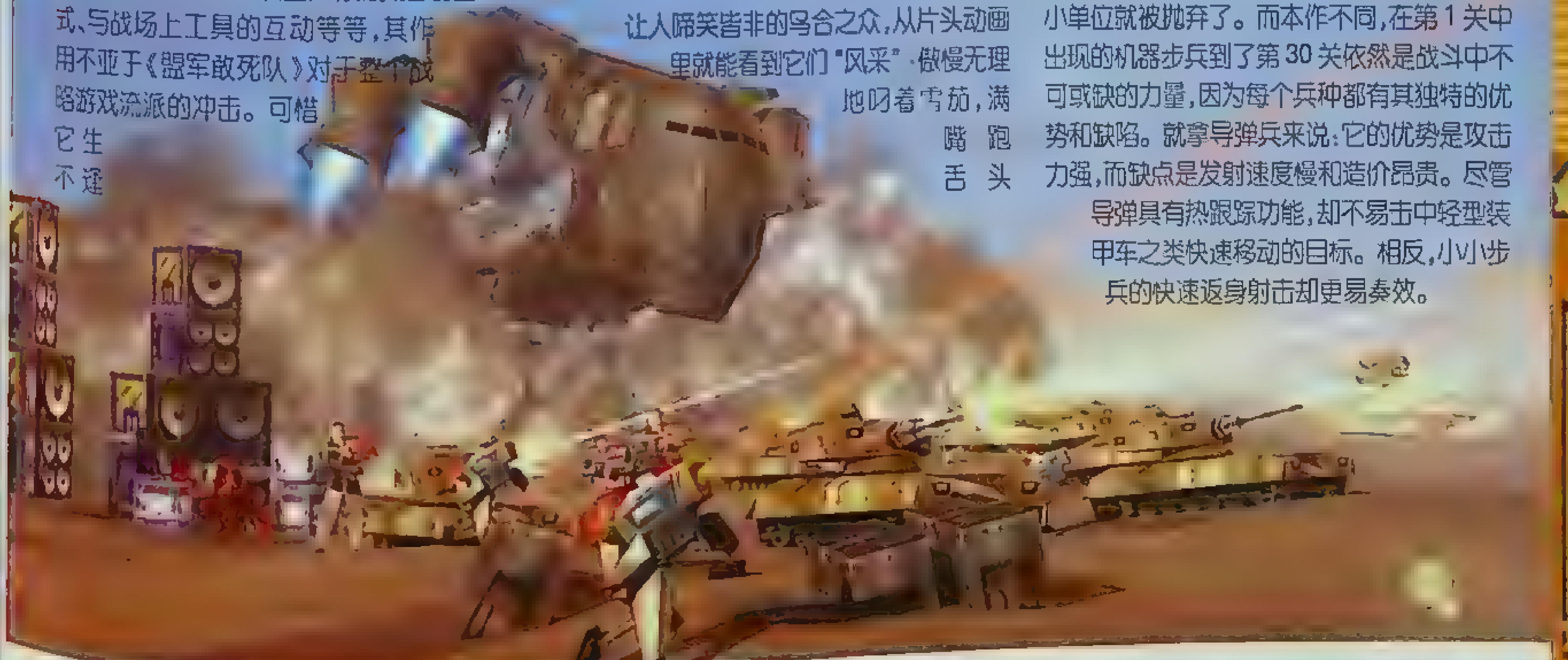
机器人军队，听上去很酷是吗？可那是一群让人啼笑皆非的乌合之众，从片头动画里就能看到它们"风采"：傲慢无理地叼着雪茄，满嘴跑舌头的胡说八道简直能把你"熏倒"。动画也很另类，是美式卡通风格的2D动画，仿佛在读一本漫画书。最让人受不了的是那个机器人播音员居然还戴着造型古怪的眼镜……

游戏内部完全是3D环境。因为需要预处理的数据太多，每次"loading"的时间都漫长得过分，而且这个时间会随着游戏的进程而延长。到进入第30个任务时，我不得不离开电脑去看了会儿电视。当肥皂剧里的一对小情人背完了大段台词开始抱头痛哭时，我才终于听到电脑里传出任务开始的语音简报。

平衡的战斗单位系统

玩家可以控制的战斗单位主要是8种机器战士和10种战车，传统的直升机、驱逐舰等也会出现，但那是配合某些任务剧情需要而设计的。建筑设施多达20种，除颜色外，敌我双方的建筑完全相同，觉得有点单调。其实为敌人另外设计建筑并非难事，更何况场景是3D贴图，无须即时演算。开发者对此的解释是"为了平衡双方的战斗实力"，尽可能发挥每种战斗单位和建筑的作用。

游戏在力量平衡性上做得很出色。一般的RTS里，后期研制出强大的兵种后，前期的弱小单位就被抛弃了。而本作不同，在第1关中出现的机器步兵到了第30关依然是战斗中不可或缺的力量，因为每个兵种都有其独特的优势和缺陷。就拿导弹兵来说：它的优势是攻击力强，而缺点是发射速度慢和造价昂贵。尽管导弹具有热跟踪功能，却不易击中轻型装甲车之类快速移动的目标。相反，小小步兵的快速返身射击却更易奏效。



战略目标：占地为王

与传统 RTS 相比，游戏的[illegible]中。唯一的资源就是土地，拥有了土地，就拥有了金钱，建造建筑、生产军队只需有钱就够了。玩家不用再为矿物、木材或食物费神，可以全神贯注地指挥战斗。除特殊任务以外，占领更多的土地是最基本的目标。地图被分割成许多块，每块土地上都有一面"旗帜"，"夺旗"就代表你占领了土地。兵不血刃地占领中立土地是最合算的，因为那里的建筑也会同时占领。如果占领了敌人的土地，敌军建筑可不会自动投诚，必须摧毁或派工程兵去占领它。

其它 RTS 中，建筑一般要建造在本方基地附近，但《钢铁战士》中的建筑可以建在自己领土上的任何一处，包括边境线上。很明显，以基地为中心，小心翼翼地扩大活动范围的老战略在此不适用了，你应该大胆探索整个地图，展开全面战略。这才是"Z"精神的个性所在。

游戏取消了传统的"迷雾"模式，自创了一种"视线"模式，其实就是能够看到全部地图，但如果敌人不在视线范围内，就无法显示敌军和建筑。我军经过某一块土地时，你才能看到那里的具体情形，如果这里没有任何建筑，当我军离开后，这块土地就会从视线中消失。

3D 图形表现

《钢铁战士》是一个全 3D 游戏，场景能作 360 度旋转和角度调整，但山脉、建筑的多边形数量较少，防御工事就象是几块四方积木散放在战场上。最高分辨率能够上到 2048×1536 的夸张程度（上帝啊！），[illegible]19[illegible] 1024×768 [illegible]

[illegible]，所有动作细节都一清二楚。

[illegible]只有[illegible] 6 种，[illegible]

操作上的优点与不足

全 3D 使得游戏操作性不如人意[illegible]顺时针、逆时针的转视角[illegible]都只靠鼠标完成，很容易引起冲突。屏幕卷动、视角缩放、加速卷屏还比较方便，视角旋转和调整仰视、俯视角度就比较讨厌，都是靠按住双键进行拖曳，稍不注意就会搞错，玩过《黑与白》和《战争启示录》的玩家应该对此深有感触吧。

选取和指挥军队移动的操作也特别，一般 RTS 都是圈中部队后，左键指示目的地，右键取消选取。而在本作中，选取军队后，如果点中了建筑，选取状态就自动取消，但按一下右键，又能重新恢复。如要彻底取消选取状态，则要双击右键。虽然复杂，却很管用，只是需要一点适应时间。排兵遣阵中最关键的组队功能未被忽略，用 CTRL 键加数字键就能编队。美中不足的是不显示编队号码。

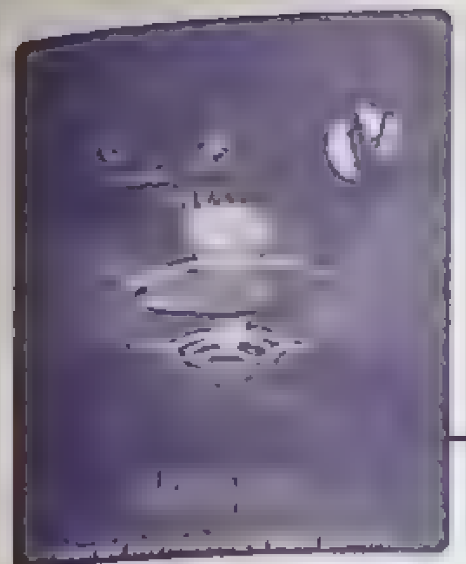
AI 有点缺陷。比如工程兵，理论上它们是可以自动识别本方受伤士兵，并自修复的。但实战上它们有时对伤兵袖手旁观，有时却奋[illegible]地向敌人冲锋——全忘了自己是没有攻击力的。敌人 AI 也不稳定，一般它们会攻击[illegible]先攻击你的工程兵，但是一旦攻击基地，它们就会只攻击建筑而对修理建筑的工程兵置之不理。

总体来说，《钢铁战士》还是属于那类能够被玩家认同的上乘之作。但不能不提一句，它对 CPU 的要求实在太高了，能够顺畅地运行《黑与白》的机器，跑这个游戏就很勉强，在第 1 关就时就常有停顿。到了最后几关，根本就是在放幻灯片了。如果你要玩这个游戏的话，千万记得要有一颗威猛强劲的"芯"，否则就得有一颗忍耐度极高的"心"。■

中文名称 Z Steel Soldiers
出品公司 Bitmap Brothers
国内发行 未定
发行版本 1 CD / Win9X WinME Win2K
类 型 即时策略(ST)
最低配置 PII266/64MB 8MB 3D 显卡 4 速光驱 650MB 硬盘
推荐配置 PIII600/128M 32MB 3D 显卡
3D API D3D OpenGL
3D 声效 不支持
多人游戏 支持
控 制 鼠标+键盘
出品日期 2001.6
官方网站 http://www.zsteelsoldiers.com/

图象表现 [illegible]
音乐音效 [illegible]
操 控 [illegible]
创 意 [illegible]
耐玩性 [illegible]

优点：玩法有新意，简化了资源管理，[illegible]
缺点：地形单调，对机器配置要求过高

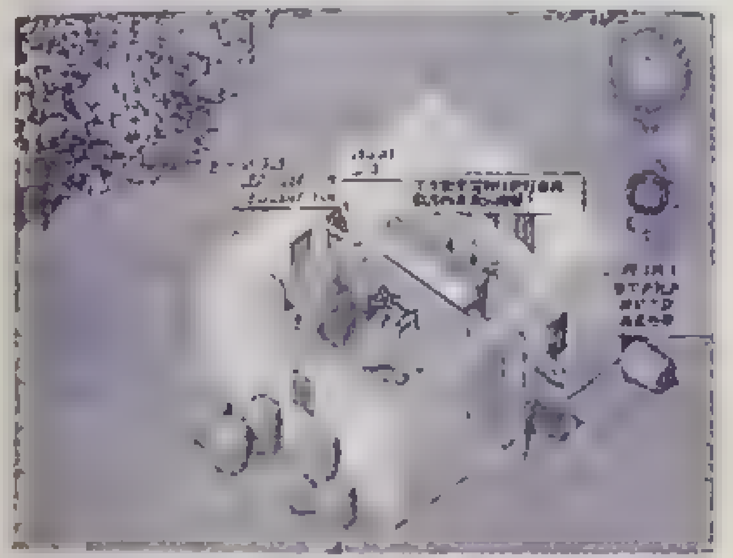


展开完全自由的冒险人生

侠客游 IV

文/龙河 编辑/东东

长期以来，RPG 的玩家们已经习惯于按照游戏制作者所编写的剧本来完成自己的冒险——拯救世界，或者是报仇雪恨等等。在《侠客游Ⅳ》里，玩家会看到一个与 RPG 公式完全不同的世界。你平凡的降生，并不附带什么了不起的宿命，将来会成为什么样的人，全看自己的选择，未来将会如何，也无法知晓……

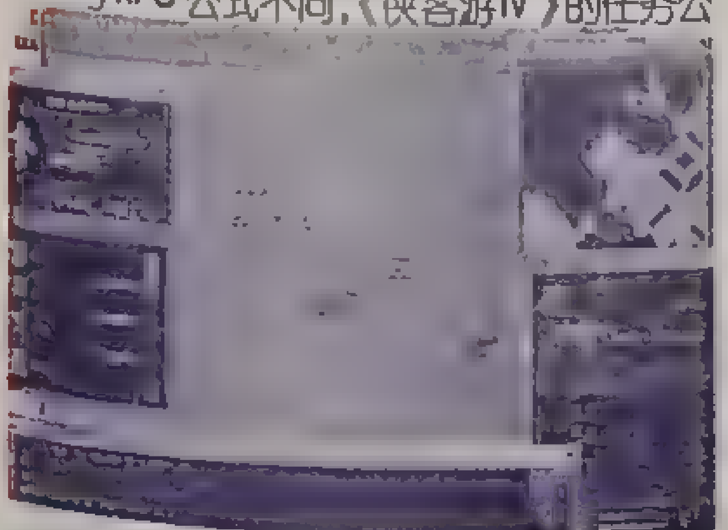


酒店老板可以提供大量任务信息

事实上，"侠客游"系列是基于"单机 MUD"这一奇怪的理念而诞生的。没有固定的剧本和情节，在这个虚拟的魔法世界里，你所要做的事情与现实中很相似：工作赚钱、培养能力、成家立业、娶妻生子，然后让后代来继承你的事业。

游戏一开始，你置身于一家小酒店里。在酒店老板的公告栏上可以看到各式各样的"任务委托"：从简单的送信、运货、购买到高难度的夺回、讨伐等等。接受委托并完成它，就是你的主要工作，在完成任务的过程中，你的能力会慢慢成长起来。

与 RPG 公式不同，《侠客游Ⅳ》的任务公告栏只是传达信息的场所，它并不直接交付任务。譬如你看见上面写着"A 先生想把古董壶送给 B 小姐，寻求送货人，酬金 1000 元"。那么你就必须先找到 A 先生，拿到壶，再把它送到 B 小姐手里。如何找到完成任务所需的人或者物呢？询问酒店老板就可以了，他那里有所有地点、人物和物品的信息，每次咨询费 10 元。这使得某些非战斗性任务完成起来似乎太简单了。



多视窗模式下屏幕有点拥挤

当财富积累到一定程度以后，你就可以考虑为自己安个家了，买一块建房的空地可能要花费你很大一笔积蓄。不过能拥有属于自己的一块地盘，这还是值得的。房子的大小和豪华程度将根据你的财富决定。用精美的家具布置自己的屋子也是游戏的乐趣之一。

除了获得金钱外，完成任务还会让你的世界观和魔法属性发生改变。在《侠客游Ⅳ》的世界里，有"光"、"暗"、"秩序"和"混沌"四种世界观，"火"、"土"、"水"、"风"四种魔法属性。将来你会成为一个怎样的人，是由世界观和魔法属性决定的。因此，先确立人生目标，再有选择地接受任务，才能达成自己的理想。

在地下迷宫里冒险

人生苦短，生老病死的故事在虚拟的世界里也在发生着。当你年老体衰时，很多属性都会下降到非常低的程度，老迈之躯显然已经不适合东奔西走的冒险生涯。此时，你可以创造一个新角色或者由一个陌生人来继承自己，继续玩下去。当然，如果你在壮年时已经结婚生子，那么由自己的亲生骨肉来继续事业，那才是再好没有了。

在网络游戏飞速发展的时代，"侠客游"的单机 MUD 理念面临被淘汰的危险。所以，从《侠客游Ⅲ》开始，这个系列开始加入互联网联网功能。《侠客游Ⅳ》的网络游戏方式也颇为有趣：每个玩家都可以构筑一个自己的世界，即"主世界"，而其他玩家的世界则叫"平行次元"。与互联网连接后，你就可以通过建筑在城郊的次元神殿进入其他次元，也就是到别人的世界里去旅行。相应的，只要你的世界大门敞开，也会有形形色色的玩家前来造访。到时候，你面对熙熙攘攘的人群，是否能分清哪些是 NPC，哪些是真人呢？■

这里就是通往平行次元的次元神殿

出品公司 Artdink
国内发行 未定
发行版本 2 CD / Win9X
类 型 在线游戏（OG）
最低配置 P200 32MB、4 速光驱、300MB 硬盘
3D 加速卡 不支持
3D 声效卡 不支持
多人游戏 支持
控 制 鼠标+键盘
出品日期 2001.5（中文版）
官方网站 http://www.lunatic.com.tw

图象表现 [illegible]
音乐音效 [illegible]
操 控 [illegible]
创 意 [illegible]
世界观 [illegible]

优点：自由度高，独有的单机/网络两栖游戏方式。
缺点：图象略显粗糙，文字显示太小，单机模式有些单调。

眼要亮，手要快！

大家来找X

文/龙河　编辑/东东

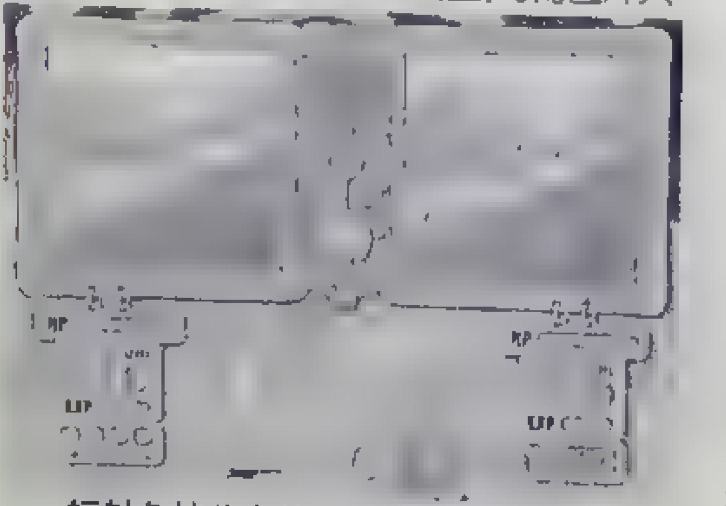
玩电脑游戏正在日渐成为一件辛苦的事情：越来越庞大的系统，越来越复杂的操作，简直要和大型应用软件的派头不相上下，即使抱着越来越厚的攻略本，也让人提不起玩下去的兴致。话说回来，想想街机上还是有蛮多好玩又不费脑子的游戏，只是要花掉很贵的代币，菜一点的玩家还要被拖着鼻涕的小孩子们取笑……不过，我们也许可以让强大的PC来模拟一下，躲在家里面玩街机——就比如这个游戏：《大家来找X》。

所谓"X"，在这里不读"艾克斯"，读"叉"，通"茬"。"大家来找茬"的规则简单

英雄救美的漫长征途

得不得了：就是让玩家在限定时间里，从两幅看起来一模一样的画中找出若干个不同之处来。这是一种在智力测验里常见的题目，不过你可别小看它，它各种各样的街机版本可是非常之流行哦！也许心理学家能够分析出一个为什么大家对这种游戏乐此不彼的原因——我想大概是出于"喜欢挑毛病"的人类本性吧。

PC版本的《大家来找X》分为街机、剧情和情侣三种模式。在街机模式里，每对图片共



辐射鱼被公主的连击打得口吐白沫

有五处不同，而玩家也有五点HP。点错地方，或者到限定时间结束仍未能找出不同，每处要扣掉一点HP。如果玩家点中正确的差别，那就会有菜青虫或机械人身上写着"HAPPY""COOL"等字样，从屏幕上飞驰而过。点错了的话，那就会有救护车或飞艇驶过，最多的时候有数量救护车穿过。最后，根据战绩，你可以获得"找X之王"、"天才水准""倒数第一"等等称号。

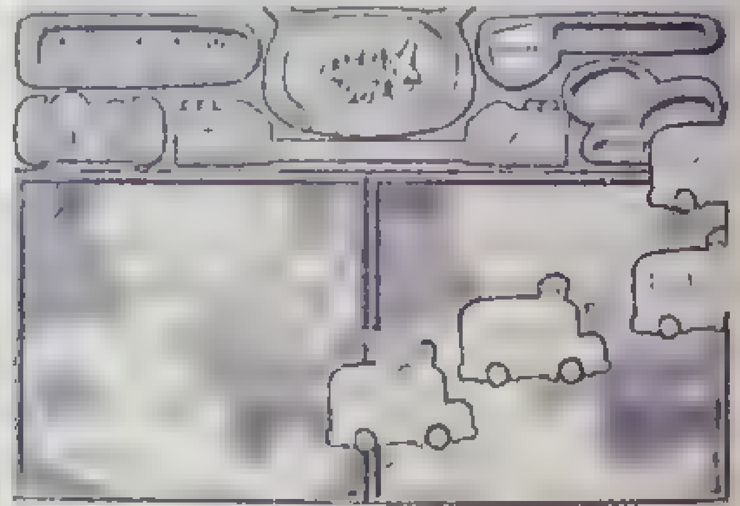
温馨浪漫的情侣模式

在原创的搞笑剧情模式里，有男、女两位主角可供选择。为了与情人团聚，你必须打败最终大魔王（好老套的剧情）。当然，和RPG一样，在找到魔王前的冒险路途上，你要与各种各样的妖魔喽罗对阵：凶暴的老虎、痴呆的大猩猩、傻瓜木乃伊和受过核辐射的鱼等等。对阵方法自然还是"找X"。如果找对了地方就会给对手以打击，在4秒钟内连续找到2处差别，就发出两连击，6秒钟内连续找到3处，就会出现华丽的三连击，就象在格斗游戏里那样爽快！如果出现失误或者未能找出不同，就会损失HP。为了加速胜利，玩家可以使用各种魔法：让时间停止5秒的冰冻术、找出一处差别的电眼术、加血的恢复术等。当然还有威力最大的"无敌术"：它可以让玩家在图上胡乱瞎点五秒钟，即使点错，也不掉血。

情侣模式，顾名思义，就是和"你的那一位"一块玩的啦，两人一起齐心协力寻找两幅图的不同之处。希望大家在这里超水平发挥，不要被他（她）骂成"笨牛"……在情侣模式里，可以施放的魔法也是温馨浪漫的："生命力传递"可以把一方的血格传输给快死掉的另一方。"爱的呼唤"则能使已经死去的一方回到游戏中来——很叫人感动吧！

在这一款[illegible]游戏《大家来找X》的容量[illegible]，[illegible]300兆的安装目录里，[illegible]找"找X"的图片吧！真是[illegible]，如果玩了没多久就出现重复的图片，[illegible]了。

为了鼓励各位玩家坚持不懈的"找X"下去，游戏开发者甚至为"找X高手"们设立了真正的现金大奖。只要把街机模式和剧情模式都通关，再加上其他的隐藏条件，就有可能会出现一张藏宝图。藏宝图模式出现时，会显示出一组数字，把它抄写到用户回执卡上，并将卡按照地址寄回到公司，就可能获得一万元的奖金——决非游戏里的虚拟货币哦。■

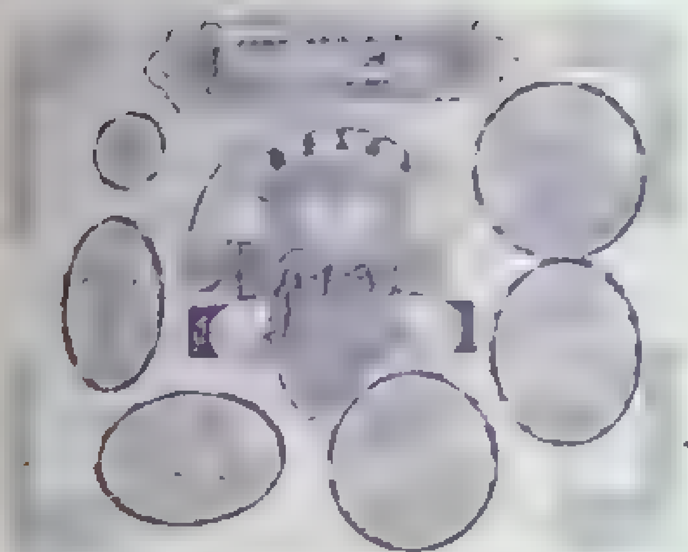


如果你太笨，就会有许多救护车开过

出品公司 娱动工场
国内发行 娱动工场
发行版本 1 CD / Win9X、Win2K
类　　型 策略[ST]
最低配置 PMMX166/16MB、4速光驱 500MB硬盘
3D加速卡 不支持
3D声效卡 不支持
多人游戏 支持
控　　制 鼠标+键盘
出品日期 2001.6
官方网站 www.xgameworks.com

优点：上手简单，对话幽默，老幼皆宜。

缺点：完成关卡后没有足够吸引力的奖励。

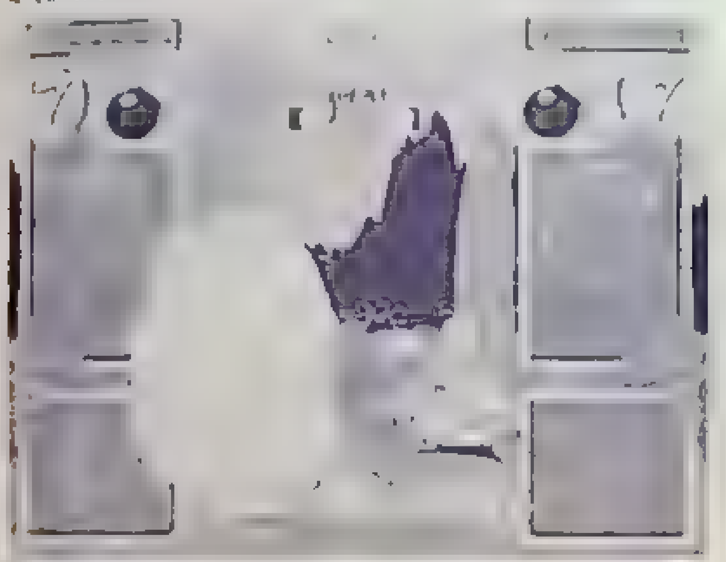


看看你有多聪明？

问答也疯狂

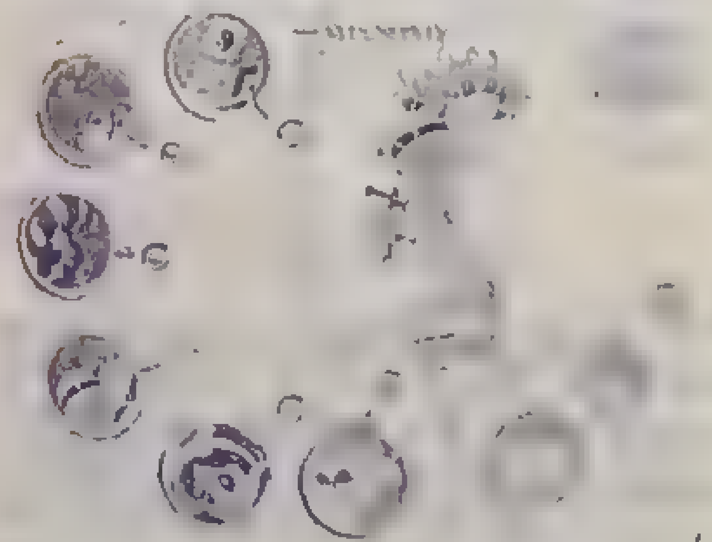
文/龙河　编辑/东东

在很多时候，身为天才的你必须用一些科学的办法来向同学、同事或者漂亮美眉来证明你超高的智商和渊博的学识，以使他们充分认识你的价值。这时候，你也许就会用到



《问答也疯狂》，还有什么比"对答如流"更能让你显得卓而不凡呢？

游戏的内容非常简单，玩家跟电脑或者真人对手对战，当然不是用拳脚而是用大脑（也不是让你用铁头功啦……汗）。电脑会给对战双方各出一道题目，



题目的内容可谓千奇百怪，方方面面，无所不包。你要做的就是从四个选项里选出你认为正确的答案。

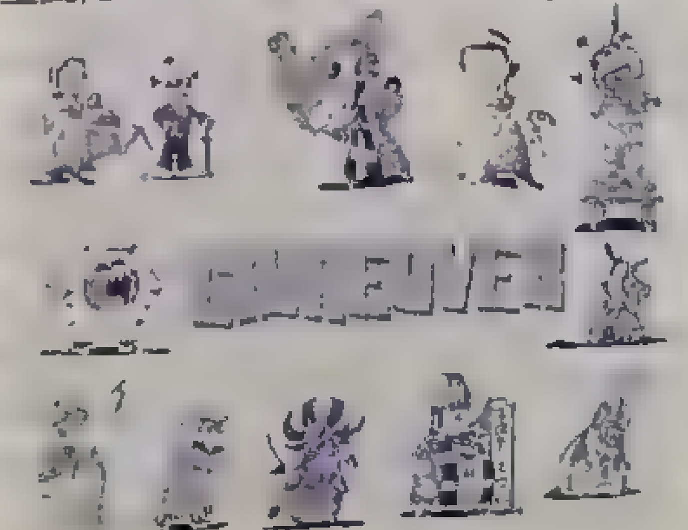
回答问题时，键盘上的A、S、D、F四个键就代表四个答案。如果你觉得别扭或者不够直观，也可以在游戏设置里改成比较方便的"1、2、3、4"。

和对战游戏一样，你和对手各有一条血格和能量槽。在限定的时间里，答错或者不答HP减少，答对则能量槽增长。一方的答题速度如果慢于另一方，就会遭到对方的攻击。反之，连续多次的正确回答可以蓄满能量槽，接下来当然是施放必杀技了，一举轰掉对手一大条血格的感觉可真是很爽！

《问答也疯狂》的整体画面风格以搞笑为主，光看那六位主角的尊容你就很难再板着脸了：一脸贱相的诸葛孔明、贼头贼脑的圣诞老人、活泼伶俐的白雪公主……每个人物都很具个性，就拿我最喜欢选用的孔明先生来说吧，答对问题时他会朝对手做鬼脸，发动攻击则是从天空召唤"东风"麻将牌将敌人压扁。如果你不小心让他蓄满了能量槽……哼哼，他就会开出一辆坦克把你轰得人仰马翻，果然是军事家本色啊！

为了增加热闹的气氛，所有角色都采用了真人配音，而且好象还夹杂着不少地方方言……这似乎是个好创意，可惜实际效果并不理想：你只听见一大堆唧唧哇哇的嘈杂声音，却完全不知道他们在说什么。这个毛病与过去的一款问答游戏《快活神仙》非常相似，真搞不懂为什么为什么游戏制作者总是犯同样的错误！

除了配音之外，《问答也疯狂》还有两个比较大的缺陷：一是没有升级模式。让人没完没了的回答问题，没有奖励就太缺乏吸引力了。如果能够模拟从小学生到博士的求学过程，或者从普通科员



到总裁的晋升之路，相信一定会受到学生和上班族们的欢迎。

二是题库太小，总共只有3000多题，很快就会出现重复。这对一款问答游戏来说可真是一个致命伤，一旦你知道所有问题的答案，它也就没有在你的硬盘里继续存在下去的价值了——除非你想偶尔在朋友面前显示一下：）。我想，如果制作公司能够在网上提供经常更新的题库供下载，那么无疑将大大延长游戏的生存期。■

出品公司 娱动工场
国内发行 娱动工场
发行版本 1 CD / Win9X、Win2K
类　　型 策略[ST]
最低配置 PMMX200/16MB、4速光驱 500MB硬盘
3D加速卡 不支持
3D声效卡 不支持
多人游戏 支持
控　　制 鼠标+键盘
出品日期 2001.6
官方网站 www.xgameworks.com

优点：画面幽默夸张，内容寓教于乐。

缺点：题库太小，没有升级模式，语音音效非常糟糕。

评分说明

音乐音效

考察游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素（如敌害出现方位）及丰富游戏环境等方面进行衡量。

图像表现

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平，在考虑画面流畅度、精细程度、色调表现效果等因素的同时，还综合考虑其对硬件效能的运用是否得当。

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式和战斗模式等方面都是发掘新思路的地方。

优点

指出游戏中的最值得关注的特色。

缺点

指出游戏中不可乎视的缺憾。

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所倾重的独特因素而设定。因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性，如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得“动感”及“故事线”两个评分专属特性，其各占专属特性的50%加权。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的“平衡性”的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激、同时又能让玩者藉由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的“度”，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是“最真实”的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程，一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交谈对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

世界架构：在线游戏

在线游戏独有的“世界架构”属性不仅包括游戏的初始环境，也包括游戏者之间因互动而形成的社会关系，它们是否合理、完整、平衡、有趣，将直接影响在线游戏的生命力及对生活在其中“居民”——也就是玩家们的吸引力。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值。

《家用电脑与游戏》杂志的“游戏评析”栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是制作完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用五分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。

空前

单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果能够……达到了目前的最高境界。
综合评分：非玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏。

优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地。
综合评分：值得一玩的好游戏。如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。

良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。
综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。

普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。
综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无精时也可相信左右，要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评，这是适合博爱级的玩家选择的级别。

及格

单项评分：还好没有什么BUG，勉强可用。
综合评分：处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

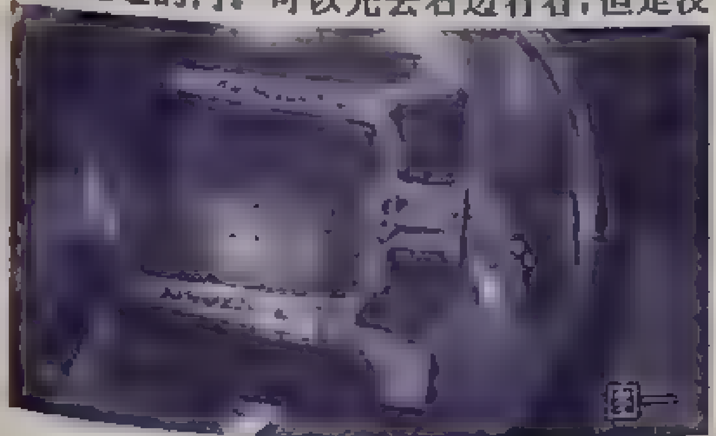
《神秘岛》中的谜题应该属于那种经典的谜题——它有别于一般冒险游戏中背着繁杂的道具箱到处查漏补缺的模式，怀揣一本手册，轻装上阵就可以了。而谜题的解决要靠你的精密计算，而不是到处寻找钥匙这样循规蹈矩的惯性思维。

游戏中右击鼠标可以在半透明和不透明两种指针之间切换。一般情况下建议使用半透明模式，这样在游戏中可以快速的转变方向。而不透明模式时，可以认真地调查当前画面的细节，并且查看屏幕下方的日志。

序幕

眼前是一片苍茫的荒原。我们的主角正凭栏远眺，来打发等待与Atrus见面的时光。转过身，Catherine出来告诉你Atrus马上就到。由于全家刚刚旅行回来，Atrus担心有什么人侵入了他的家中，正在彻底的检查。

等Catherine在长椅上坐下，往前走，进入靠左边的门。可以先去右边看看，但是没有什么可以移动的，有一本书可以打开，可是进不去书中的时空。到门左边去，调查一下密封着的Releeshan之书（图1），Atrus就会进来。他会给你一些自己的日志，并且坦陈了自己的忧虑。他言中了：就在Atrus寻找Releeshan之书的钥匙时，一个窃贼出现了，他夺走了Releeshan之书，但是出于时空旅行的必要，他也留下了一本魔法书，点击一下书中的画面（图2），我们的冒险开始了！


图一

第一篇章　J'nanin

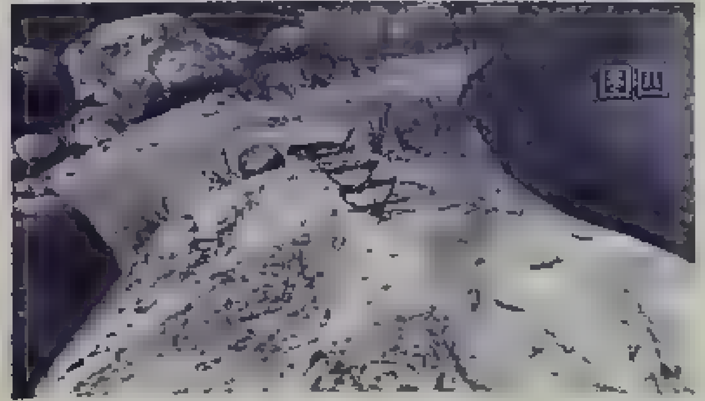
从飞旋的镜头里，可以看到岛上的大致情形：灰白色的石山覆盖着大片的岛屿，中央的部分凹陷下去形成了一个大湖，几个象牙形的古怪建筑鹤立在岛的周围，许多反射镜散布在山地的高处，有蜿蜒的石径和吊桥连接着它们。

图二

图三

镜头停下来就会看见Saavedro的踪迹。循着他逃跑的路线追过吊桥去，往右爬上梯子，看到他已经躲进了观象台的圆顶里（图3）。过去试着开门，里面已经反锁了。趴在窗子上观察，Saavedro在里面踱来踱去，似乎正在考虑妥善保管Releeshan之书的办法。现在要找别的办法进入观象台了。转回来沿着悬崖边上来的梯子爬下去，往右走一步，你可以看见前面的岩石上有一架向下爬到沙地上的梯子（图4）。先不要管它，往左过吊桥，回到本章开始的地方。这里有一个顶部修饰着红色石球的反射镜。

拨动反射镜，在它的视野里可以看到几个特定的地点（有时你必须多转换几个角度才能发现你所感兴趣的东西）。其中的一些地点为你的解谜提供了相应的线索。比如，在视野中出现象牙形建筑的时候，你会注意到


图四

它黑色的窗户上有一个金丝镶嵌的鸟形图案，等等。

往前不远的海边就有一个象牙形的建筑（图5），走过吊桥，到那个建筑跟前去，注意到黑色的窗户上有个圆形的图案。沿白色的岩石继续前进，看到左边有一个圆井，过去调查一下，现在还下不去。右转，走到岩石尽头，这里有一架梯子。爬下去，往右边可以看到一道门，那也许是我们该去的地方，可是有一个奇怪的机关控制着圆井的梯子。需要在手边的操纵台上控制巨大的石鼓，使它不但要升起梯子，还要最后停靠在轨道的最右边，以免挡住了路。

正确的操纵是：左、右、左、右。

现在回到上面去，从圆井下去，来到刚才石鼓机关的所在。到路尽头开门，这里是存放Amateria之书的地方，可是房间已经被破坏掉了，不可能再到另一边去了。从圆井爬上来，我们去探索一下岛上的其他部分。

回到红色反射镜那里，往前走到吊桥上，左转，从岩石上的梯子爬下去，右转，沿着沙地走到尽头，上到沙丘，那里有一个黄色的反射镜。到它左边去，一个褐色的镜子在那里，旋转它旁边的转轮装置，直到右边海面上的建筑物转开一个缺口，从顶端反射出强烈的阳光（图6）。回到黄色反射镜那里，可以看到一道光柱反射了出去。

朝沙地里那个毁坏的反射镜的方向过去，沿着沙路走下去，下石阶，在分岔的地方走左边上去，来到一个象牙建筑的底部，它是通向Voltaic世界的大门。门上有一些按钮，但是还无法启动。回到路口从右边下去，沿着蜿蜒的扶梯一直走下去，来到湖底，远远的看见湖心有一个晶室（图7）。

沿着桥走到晶室前，打开门看见开关，扳下，前面打开了一个栅栏，前进到打开的区域，右转，同样扳动开关。回到晶室正中，按下池塘边的球状开关，身后打开一个栅栏门。

进去往右边走，旁边有一个人偶结构，尽头的吊床上可以找到Saavedro的日志。原来我们已经进入了Saavedro的卧室，它正在观象台的下方。看一下Saavedro的日志，里面可以看到他因为失去了妻子而对Atrus的愤怒。日志的一些页码遗失了，但是仅有的部分对我们也很有用处。注意一下其中的图画，这在后面的解谜中会用到。

转身从左边上去，到桌子跟前，这里有些奇怪的装置。中间是一个电池，现在它通过导线和一个摇柄装置连接在一起。动一下摇柄，它会给自身充电。现在把导线取开，左边一棵奇怪生物的触须自动连在摇柄装置上。再拨动摇柄，原来那个生物是个奇妙的捕蝇器。桌子的右边有一个平衡的装置，左边的一颗金属球和右边的四颗水晶球保持着平衡。到桌子左边去，这里也有一个平衡装置，一个水晶球和四个木球保持平衡。到吊床的旁边去，动一下那个人偶结构，观察它的运动规律，后面会用到这些的。

到屋子的角落里去，这里有一架电梯，打开门进去，往右从里边拉下开关，电梯上升，来到了观象台的顶层。透过窗子，可以看到Saavedro把一本魔法书放进笼子里保存了起来，而电梯现在所处的位置不对，根本打不开门。

回到电梯里关门，按动绿色的按钮降回Saavedro的卧室。出电梯左转，按动电梯边的按钮把它升上去，可以看到电梯的下面还有潜力可挖（图8）。下到凹间里，这里显现了电梯的机械结构，对照Saavedro的日志，你会发现这些机器的状态完全是混乱的，现在按照日志里的图片把电梯调整好（逆时针方向）：

1.重量机关：把左右两边的重锤各拉动两下，中间的不动。

2.齿轮机关：按照日志的图画，转动左边的齿轮，使缺齿的部位刚好正对右边凸出的齿轮。

3.拉杆机关：把拉杆拉过来靠在齿轮轨道里。

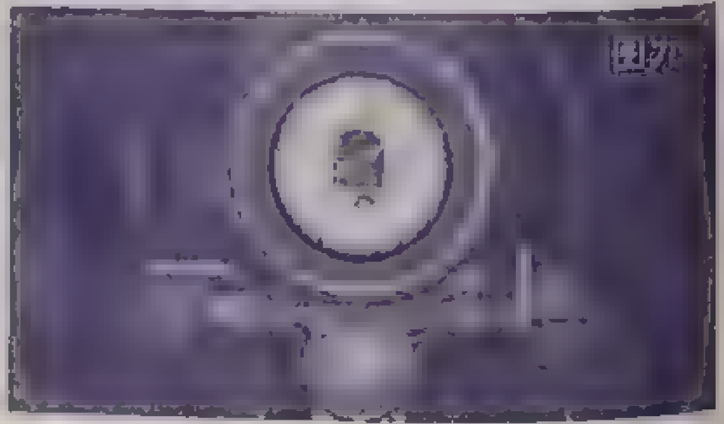
4.转轮机关：把左边的零件翻转一下，按动右边的按钮使它转过去；转过来的第二个零件如法炮制；对第三个机件，不动左边的零件，按右边按钮使它转动过去。

现在把电梯降下去，进去开动它，电梯转动一个角度之后打开门，抬头向上看，在顶端看到Saavedro离开一个门后锁上走了。现在可以打开电梯的门出去了，我们终于来到了观象台的内部。它在外面走一圈，在墙角拾起遗失的Saavedro日志，走到中央栏杆的缺口处，右边有个黄色的按钮，按动它，墙上打开了三个观察窗，通过镜片望望观象台的穹顶，可以看到一段动画：Saavedro似乎同意归还Releeshan之书，但是我们要找到一个时代的徽记作为交换。

我们来研究一下刚才打开的三个窗口。右转，到离我们最近的一个窗子跟前调查，可以看到视野的正中有Voltaic时代的符号——它像一个鸟形。而镜头的外圈有四个棋子环绕着。按住视野拖动鼠标，可以改变了望的方向，扳动左边的拉杆可以缩放视野，而右边的拉杆可以调节焦距。现在把视野缩小一点，很容易发现一个象牙形的建筑，它黑色的窗口上就有一个鸟形的符号。耐心调节几个控制杆，让了望镜上的符号和窗口上的符号完美重合。这时在了望镜外圈的四个棋子已经发生了变化。如果你对正了，按照时钟的刻度计算，最外圈的棋子应该在6:00到7:30中间，次外圈的指在9:00，第三个在6:00，内圈的在3:00（图9）。记下这几个特殊的位置。到其他两个窗口前，同样调节那些符号使它们对齐，记住棋子最终的位置。

到电梯前，按动右边的按钮降下电梯，走到电梯间里，把门闩拉开，开门到外边去。现在去黄色的反射镜那里，我们要调整光线让它照耀到象牙形的拱门上。注意记住你一路调节的反射镜的顺序。

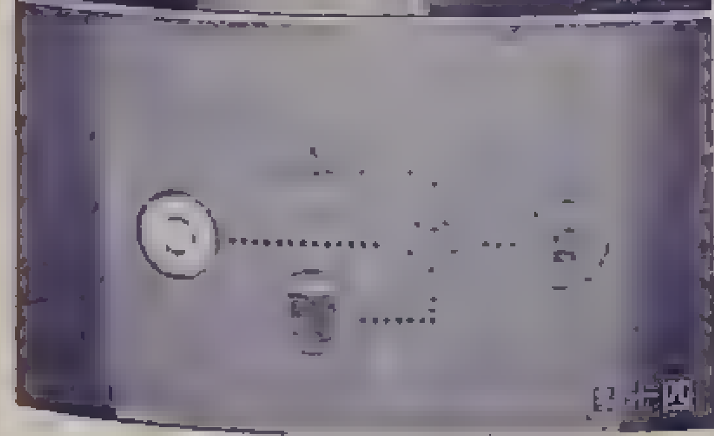
首先调节黄色反射镜，让视野里出现蓝色的反射镜（图10）——它就在前面不远的岩石上。过去调节它，看到绿色的反射镜。它



在哪里呢？沿梯子下到沙地，右转走到尽头，从吊桥底下踩着石头过去，上坡，这时看右边有一个紫色的反射镜，前面有第二个黄色的反射镜，先不管它们，沿右边下去，经过岛中央的吊桥到另一边去，爬上石阶，你已经可以看见绿色的反射镜了。上去调节它，视野里出现红色的反射镜，它也在不远的对面，调节它看到第二个黄色反射镜——我们刚才从那里经过。从吊桥返回去，调节它，它指向了紫色的镜子。

调节紫色反射镜，看到本章开始时的红色的反射镜。到红色镜子跟前去，调节它的方位，看到五彩的光线已经射向了象牙建筑的门上（反射镜位置如图A）。

来到门前，绚烂的光谱照耀在那些按钮上，按照刚刚调节反射镜的顺序（黄、蓝、绿、红、黄、紫、红）按动按钮开门。到正中的装置去，按照早前获得的数据调节棋子的位置，按下中央的开关，降下Voltaic世界的时空书，打开书进去。



第二篇章　Voltaic：电力时代

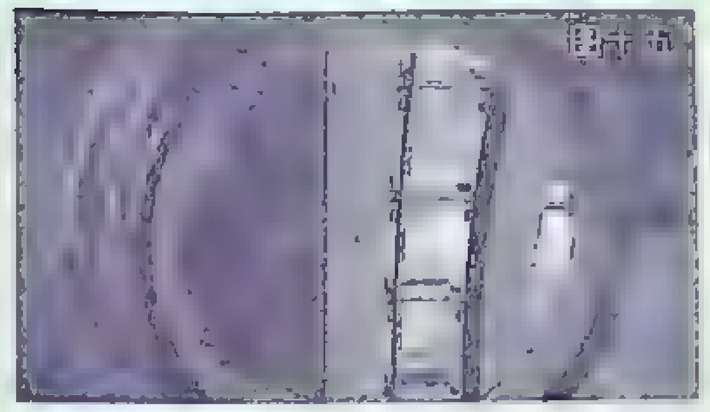
毫无头绪，到那里去找Voltaic的徽记呢？前方看上去是一个石头的堡垒，走到它的左边去，试着打开球形铁门却没有成功。左边尽头有一个奇怪的装置，打开它的圆盖，可以看到J'nanin的时空书。如果你在这里一筹莫展，可以从此返回J'nanin去寻找新的线索。转身，沿着脚手架搭起来的路前进，经过堡垒右转，我们去峡谷里面探索。

摆在面前的有两条路（图11），先不管右边的隧道，取直路走到峡谷内部。沿着狭窄的干道前进，在分歧点右转，来到电梯跟前，按动开关，电梯却没有什么反应。看来恢复动力是很必要的。回到分歧点，右转走到尽头，站在圆形的落脚处，你可以看到右边有一架飞艇。不过它看起来还没有充气，一动不动的停在那里。从脚边的梯子爬下去，走过栈桥，尽头的右边有一个压力计。试着转动阀门，看不出有什么压力来。左转往前走一步，面前有一架梯子，而右边有一个充气阀门，它同样不起作用（图12）。

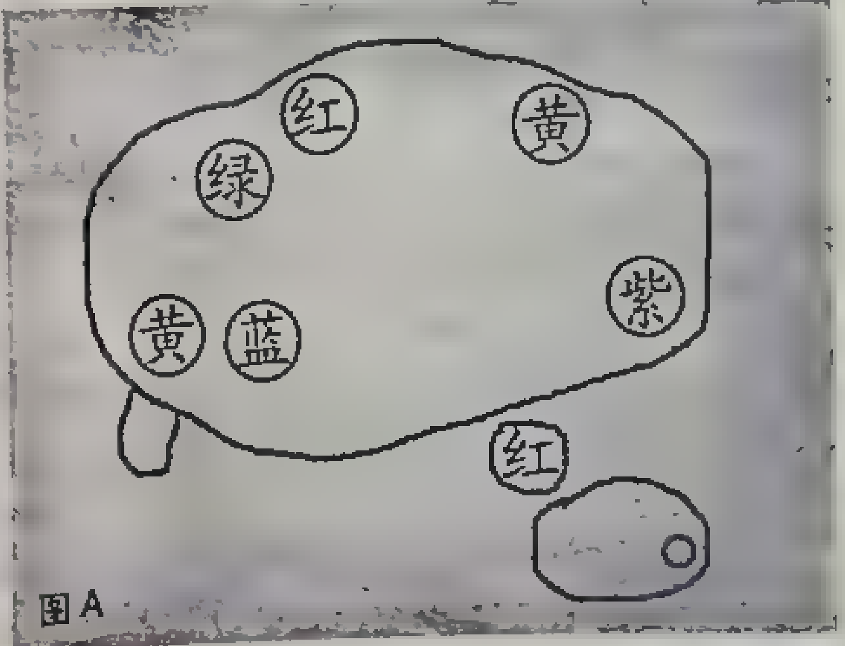
从梯子爬到顶部（需要点击三次），往右走上圆形平台，在地上拾到Saavedro的日志。左转启动转球开关，打开新通道。走出去，往左边走上生锈的管道，到对面去，开启同样的机关钻进管道里。里面很黑，可以一直的往前走，在尽头退回来一步，往地上看，打开栅栏爬下去。

里面像是一个控制室，透过玻璃可以看见外面的齿轮与平台。转身到门前，打开门闩，转动红色的把手开门，前面是一个三岔路口。先走进右边的通道，中途又可以取得Saavedro的日志，走出隧道去，原来这是刚才没有探索的隧道。返回三岔路口，这回走右边蓝色的通道，一路前进，来到一个上下台阶的地方（图13）。调查一下这里，左边有梯子，右边是个电力控制板（图14）。最上方的符号代表我们出发时的石头堡垒，中间三个依次代表着后面会遇到的水轮机构、电磁室以及电梯系统，底部的符号则代表着磁石。黑色的点线连接着这些符号，如果电力恢复的话，它们会呈现亮色。显然现在一点电力都没有。

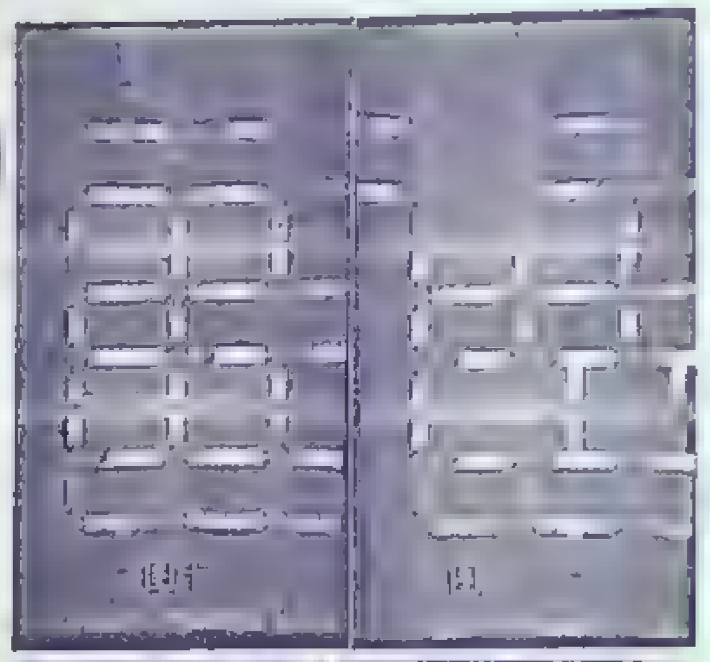
往前上台阶，走出通道去，尽头有一个和石头堡垒相同的门，现在也打不开。右边远远可见这个石堡，眼前的深井里也浸满了水。我们要想办法把水退掉。返回通道里，爬上电力控制板对面的梯子，看到前面一个巨大的水闸。转动右边的红色阀门，使水闸移动。现在回到深井那里，闸门被合上，水已经完全排干了。下井去，转动旁边门上红色的按钮，开启一个巨大的机械装置，按下机械左边的曲柄，使巨型转轮升高。回到上面，往左回到通道里前进，在走下台阶之前往右看，透过破碎的圆形窗户看到巨型水车的一部分（图15）。给它一个推力使之转动，到左边台阶下的电力控制板看看，水轮机构已经在发电，它和电磁室的电力接通了。



现在左转出通道去，尽头的铁门上已经发出了绿色的光，过去试着开启它，果然能够打开了。沿着梯子下去，左边是一个怪异的“电视机”，按动它下方的按钮，又可以看见Saavedro在唠里唠叨。不理他，走进右边的通道，来到电磁室。现在这里还一片死寂，调查一下可以发现，在圆柱形的发电机外壁上，有五个标志着奇怪符号的电路板，电路都不同程度的错位了，以致发电机无法运转，现在我们要依次把五个电路重新连好。这个工作并不困难：打开一个电路板，移动左右两边的按钮可以调节滑块的位置，我们要保证板子上所有的接头都被上下连通，而不能出现找不到连接对象的空闲接头。如果朝一个方向转动了很久也没有合适的连接，最好还是换一个方向试试了。一旦接好了五个电路，电路板的挡板会自动落下，抬头看看，已经有蓝色的电弧了！（这里有一个BUG，只要接通面向入口的电路以及它左边紧挨的那个电路就可以



图A



让发电机工作了，它们的正确位置如图16、17。）

回到电力控制板那里看看，除了石头堡垒，其他地方的电力都已经恢复正常，我们可以考虑一下飞艇的问题了。往右转走进蓝色通道，在路口直走，进入控制室。沿着梯子下去，旁边的门还打不开，趴在门上看看，外面充满了岩浆。可以想到，利用这里制造炽热的空气，使飞艇充气。

回到上面，在玻璃窗下面可以找到控制板。握住红色拉杆，逆时针拉到最大放手，它会自动旋转一圈，透过窗口看到有一个平台降下来了。再次回到下面，岩浆已经排空，拉动门上的拉扭出去。

右转，走到刚刚降下的控制台前，可以看到房子里的几件机械：最左边墙上是一个巨大的齿轮；右边的室中有一个齿轮机构，看起来更像送风的管道；前上方是一个不转的换气扇，在它下面是控制开关，现在还够不着。我们就要利用这几件东西给飞艇制造填充气体了。

先顺时针的转动红色拉杆，右边的齿轮机构使得平台上升；把拉杆水平拉到左边，让齿轮机构移到左边；逆时针旋动拉杆，平台会继续上升，而房间里充满了炽热的岩浆；赶快到控制台的尽头去按下开关，听到风扇转动的声音。

现在顺时针的转动拉杆降低高度，露出风扇来；再水平拖动拉杆，使齿轮机构回到右边；逆时针转动拉杆使平台落地，岩浆已经消失了；然后把齿轮机构再挪到左边去（图18）。

还有最后一道工序了！从外间回到控制室，到控制板前逆时针转动拉杆，平台上升了，而岩浆重新填满了房间，转动的风扇源源不断的输出着热空气。

无论走那一条路，回到飞艇的附近，来到压力计跟前，可以看到有的喷嘴已经在喷气了，可是压力计的显示还不能叫人满意，这样的压力还不足以给飞艇充气。

来调理一下这个压力计吧！左边手边有个升降机开关，它是依照蒸气压力的工作的，而它升降到不同的高度又能细微的改变压力值。正中的墙上有四个阀门。转动阀门可以开合喷嘴而改变压力值，在目前的位置转动一次它可以改变10个刻度左右。而随着升降机高度的改变，转动阀门改变的压力值也有差别。最右边的阀门是坏的，在底层它无法工作，只有在空中时才可以调节。

正确的方法是：

首先将两个冒气的喷嘴关闭，左转，向右扳动开关使升降机升起一个高度。把已经被冲开的四个喷嘴全部关闭，再次向右拉动开关升高。现在已经到顶了，压力计的指针应该正好在红蓝两色的交界处。现在仅仅把最右边的喷嘴关闭，向左拉动开关下降高度。稳定以后，所有的喷嘴都自动关闭了。把左边的两个喷嘴打开，再下降到底层，再把左边的三个阀门都打开，你会看到指针完美的指在了红线上（图19）。

往左走一步出升降机，扳动右边的充气阀门，终于可以给飞艇充气了（如果压力调节失败，扳动阀门后管子会漏气）。膨胀的飞艇挣脱了绳索的束缚，冲上云霄，可是被机库的大门给挡住了。回过身走过栈桥，回到高处，左转沿着通道往上走，现在电梯的电力也恢复了吧？在分歧点左转过去乘电梯，来到底下一层，来到通电口……按下开关，机库的门开启，飞艇终于冲了出来，而且它不会任意飘移，沿着既定的轨道飞到我们身边。

过去坐上飞艇，拉下杆使它开始滑行，经过一段提心吊胆的旅程，越过壮观的水力发电站，飞艇停靠在高高的平台边。那里只有一个拉杆，扳动它，你看到了什么?!那座石堡竟然连根拔起，停在了半空中！由纷乱的石屑组成了一个图案，但是在这个角度是看不清楚的（图20）。过去再乘上飞艇，开动它，这次它在石堡边停岸。石堡的门闪着绿光，可以进去了。

从中央的圆孔下去，俯瞰下面，这就是我们要找的徽记！找纸笔描画下来（图21）。抬头点击面前的热点，从弹出的魔法书回到J nanin世界。

出来已经在观象台了。到中央栏杆的缺口处，把刚才描画的徽记放在左边的蓝色容器里，它会自动筑出一个徽记的模型来。Saavedro露面了，他总算守信，把搁着书册的笼子上升了一点，可是我们仍然那奈不到它。

插曲一

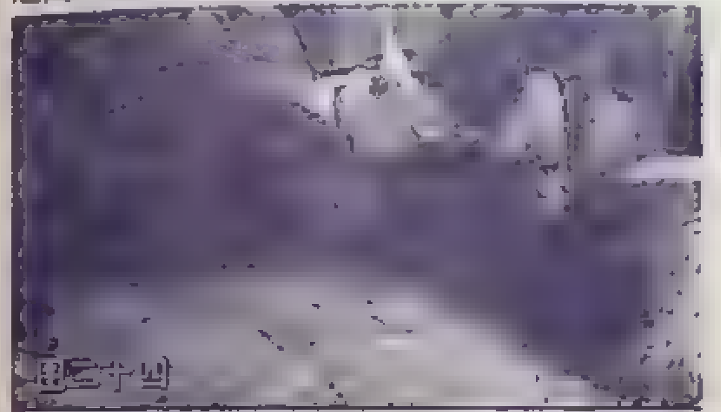
现在我们去找通向第二个时空的大门。

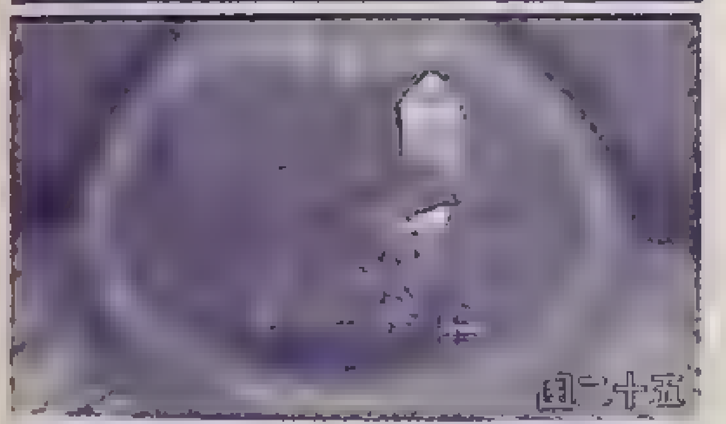
从电梯间来到外面，记得当初寻找绿色反射镜的路径吗?沿着这条路走，经过紫色和黄色的反射镜往下走，经过一个吊桥，来到岛中央，右边的象牙建筑就是通向Edanna的入口（图22），但是现在还没有办法过去。从脚边的梯子下去，来到一片长着地衣的岩石上，注意到一侧的岩壁上长满了蕨类植物，而岩石一角长着一棵硕大的黄色花朵（图23）。到花跟前，原来花的方向可以控制。仔细的调节它，你可以听到不同方向上水声的大小是

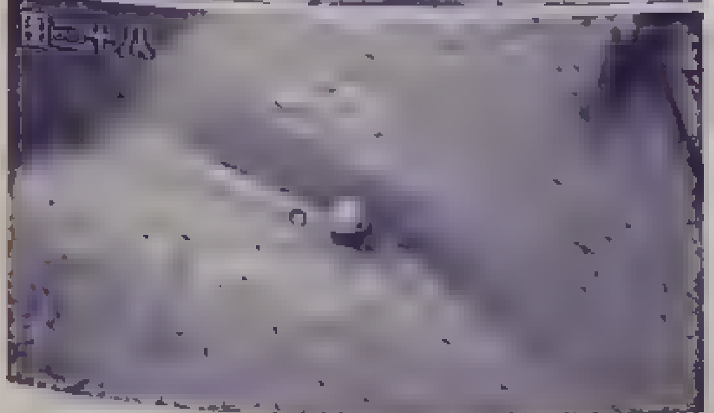
不同的。

沿着梯子下到地面，前面就是温室，踩着岸边的大石头到房子右边去，在尽头有一个动物的巢穴，按一下上面的石球，受惊的小家伙就想逃跑，可显然它十分怕水，露个头就回去了。把右边水里的一棵植物压扁（图24），再唬它出来，小“兔子”踩着植物过去，吃起岸边的蕨类植物来。注意它发出叫声的时候，植物就会极度膨胀。这真是个好消息！回到黄色的喇叭花那里，调节花的指向，当可以清晰的听到叫声时，回头看看那些蕨类，它们果然没有辜负我们的希望。

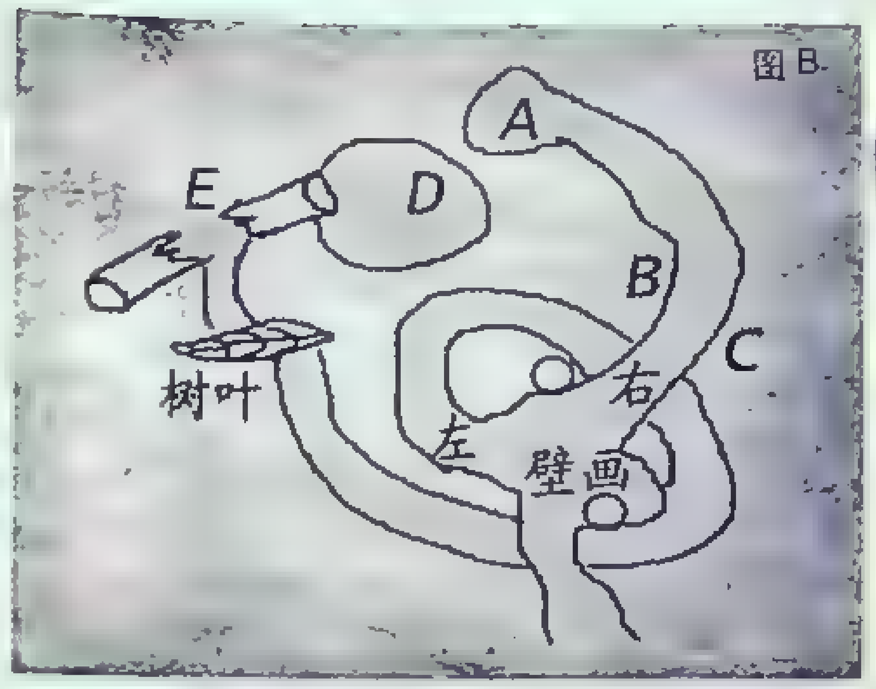
回到上面，踩着膨胀的蕨类过去开门，按照观象台里得到的数值调整面板，走进Edanna（从外到内的位置是：10:30到12:00之间，7:30到9:00之间，6点，7点）。







第三篇章　Edanna：自然时代



大自然是复杂的。虽然Edanna风景如画，可是场景却十分的繁杂，在这里冒险要有十二分的细心和耐心才行呢！

往左边看，那里有一朵红色的花。过去调查一下，原来花蕊是一面透镜，从这里可以看到我们最后离开Edanna时的时空书。沿右边的路走下去，在尽头可以看到一棵巨大的、螺旋形的植物，踩着螺旋的叶面上去，来到顶层。往右边走，快到尽头时听见鸟叫，回头会看到一只大鸟凌空飞了过去。现在回到螺旋花的旁边，到左边去，从旁边的花蕊透镜那里观察（图25），看到那只艳丽的鸟正在给雏鸟喂食。注意一下鸟巢下面的远处，被很多根须环绕起来，发散黄光的地方，Edanna的徽记就在那里。

转身往前走，在尽头往右边可以看到巨大的螺旋花里伸出一根导管，扎在一汪白色液体里，这是它营养的来源。从旁边石洞出去，往左边走，看到大鸟又出去觅食了。而前方也有一棵巨大的螺旋花，由于没有营养的来源，已经打蔫了。不过旁边正好有一个巨大的甜瓜，我们可以在这里想想办法。

沿着石路上山去，见到阳光后，可以看到前方的绿色植物。过去刺激一下它底部的花苞，让它的枝叶挺拔起来。右边原来被遮蔽的区域现出了时空书，如果想要的话可以从这里回J'nanin。往左边过去，那里长着一棵向日葵，拨动它的花蕊，同样可以当透镜来用，而且透镜中心可以反射太阳光。现在把透镜的中心对准左边的大甜瓜，等一会儿……哈！甜瓜破裂了（图26）。有了它汁液的滋养，螺旋花复苏了。

下山，回到螺旋花那里，沿着它的叶面下到底部。只有唯一的路走，前进，来到一个粉红色的水池前。水里有一条电鳝鱼，它果然名不虚传，不时在旁边花朵的根须上痛下杀手。我们在后面还可以看到它的妙用。现在左转，顺石径走下去来到底部，往右看到绿色的区域里躺着一个前端长刺的球囊。动一下带刺的一端，它会迅速的膨胀起来，可以看到电鳝鱼也被传送到这里来了（图27）。

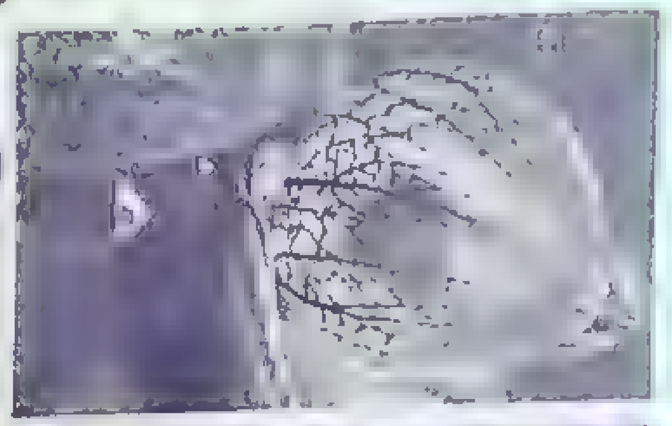
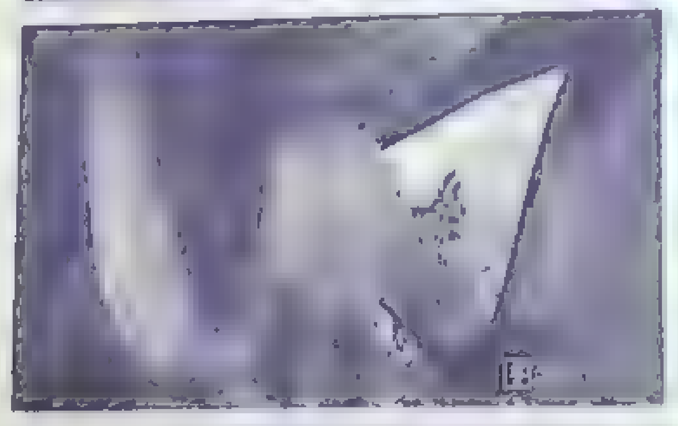
转过身，走进发着黄光的区域，地上可以拾到Saavedro的日志。往右边进入通道，往前走，这里的结构似乎很复杂，见到岔路就走右边就对了，经过一座长着地衣和蕨类植物的桥，往前进入石头通道。一直往右转上坡，来到一朵内部发着黄光的大花苞前。按一下它的底部，这个天然的电灯打开了，卷曲的叶子也舒展开来。

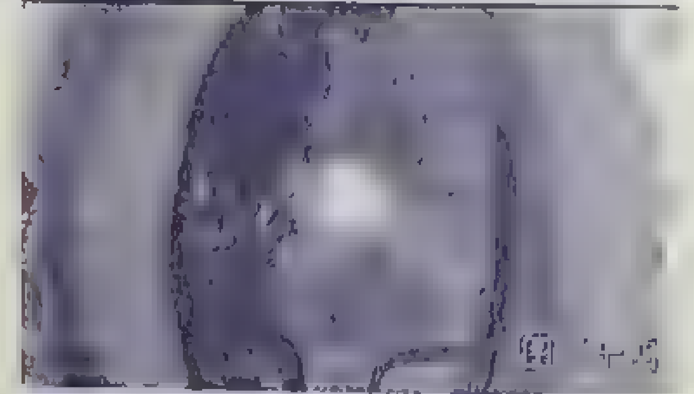
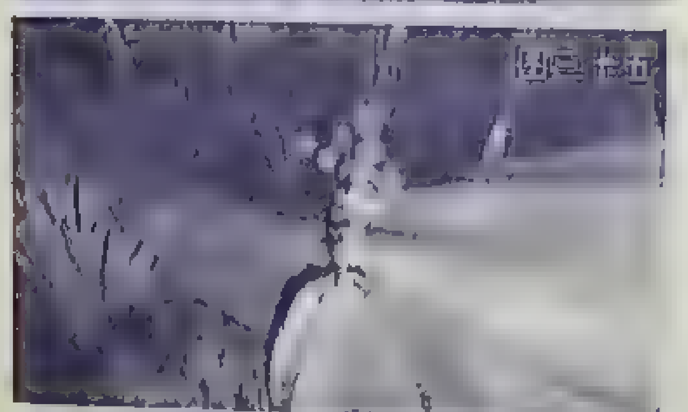
走到叶子尖上，抬头可以看见空中的一条藤蔓，把它拉下来，往右前方的岩石荡过去，那里有一个白色的捕兽器。往右，按动岩石边的曲柄使捕兽器升起来。你一定注意到捕兽器的右边有一根长满了粉红色果实的枝条，到近前去，摇动枝条，掉下一枚果子来。推一下果子，让它沿着石头的痕迹滚动一个距离（图28）。回到曲柄跟前，从前方黑暗的通道滑下去。

我们正在在前面经过的石头通道里，往右边前进，回到铺开的叶子上。往捕兽器的方向上看过去，那只有神奇叫声的“兔子”又出现了！现在，用来飘荡的藤蔓在左边，而右边近处可以看见一个机关（图29）。拉下它，受惊的兔子惊叫着跑过桥去，由于声音的作用，桥塌了。

现在到叶子的尖上，重新抓住藤蔓，这一次径直向前荡过去，落到另一条石头通道上。左边又有一个“电灯”，如果打开它让叶子铺桥，可以回到前面探索过的区域去。我们还是沿着右边的石路下去，走到底下的分歧点左转，会看到先前的鸟妈妈被困住了。看看这个奇怪的陷阱，你应该很眼熟——它和Saavedro书桌上的捕蝇器是一个道理的，我们要用足够的电力去刺激它，才可以使鸟妈妈挣脱。那自然要在电鳝鱼身上下功夫了。

回到分歧点，走另一条路下去，进入发黄色光的通道。往前可以看见一幅壁画，中心的人物又是Atrus那两个不争气的儿子，而作者显然是Saavedro了。注意到画的右下角又有一个球囊，动一下它把电鳝鱼传送过来。现在画的旁边有两条路（该区域草图如图B），

[illegible]……（图30）。[illegible]接下来我们要用[illegible]来引导它。

回到[illegible]上，走右边的一条路下去，很快可以看见路两边各有一朵很大的白色兰花，我们记左边的那一朵为B，右边架在墙上的那一朵为C。到兰花B的背后去，调整它的透镜，水平往上转可以看到一片卷曲起来的树叶——因为它的旁边没有“电灯”照耀着。退出透镜的视角，右转前进，走到右路的尽头，在左边可以看见一朵兰花（标记为A），有充足的光线照耀着这里，到兰花A的后面去，把它也当成透镜来用。转动镜头到最左边，让透镜中心的反射光刚好打在兰花B上。回到兰花B，调整透镜对准先前的树叶，很快它就打开了。

再回到壁画附近，重新走下左边的通道，经过电鳍鱼，从绿色的巨石底下钻过去，往右转走到底，刚才打开的叶子就在这里（图31）。走过树叶通道，往右沿着腐朽的木头爬上去，可以看到前方一段中空的圆木破了个口子。到缺口里去（标记为E），右边是一个通道，转身看仔细一点，在左边偏上的地方也是一个通道。先沿右边上坡，来到平台上。这里有一棵向日葵，它正对着电鳍鱼的方向。左边高处有兰花D，从右边的台阶上去，可以绕到它后面。进入透镜的视角，虽然还没有光线反射过来，我们还是要使透镜的中心对准下面的向日葵（图32），这很重要。

现在已经接近解决了！原路回到兰花A，往右边调节透镜的方向，使它对准兰花C……看到了吗？电鳍鱼发挥作用，鸟妈妈得救了。

调整兰花的方向，让它重新指向B，这样就保证了树叶通道可以畅通。回到壁画那里，走左边通道下去，经过电鳍鱼和绿色巨石，再走过展开的树叶去，来到腐朽圆木的破损处，进入左上方的通道（图33）。

出来往右走到尽头，沿藤蔓荡下去。现在面前有两条路，从右边上坡去可以返回上层。那我们走左边，左转进入一片蓝色的森林，可以看到前方的巨型豆荚。沿着左边的石径一直往上走，最后来到一朵巨大的兰花前。调整方向，使透镜的中心对准豆荚顶部伸出的两条触须（图34）。现在沿石径返回，向下点击7次，往右看，沿通道进入新的区域，这里也有一个巨大的豆荚。

你一定注意到豆荚是完全打开的，

而且它的触须上招惹了很多昆虫，沿右边石路走到尽头，这里有个丁形的植物，触摸一下，让它的枝干树立起来，遮蔽阳光。转身返回去，这时豆荚已经完全关闭了，可那些昆虫还是挥之不去。沿石径下到底部去，注意到前方有一段蓝色的根茎，一头还开着一个圆孔。到那里去，注意到左边长着一个红色的“蘑菇”，过去碰一下，它发出了令人作呕的气体（图35）。这倒是个启发！从右边往豆荚的方向走过去，沿路看到很多这样的“蘑菇”，而最大的一只就长在豆荚边上。过去触摸它，它发出漫天的气体，终于把飞虫赶跑了。

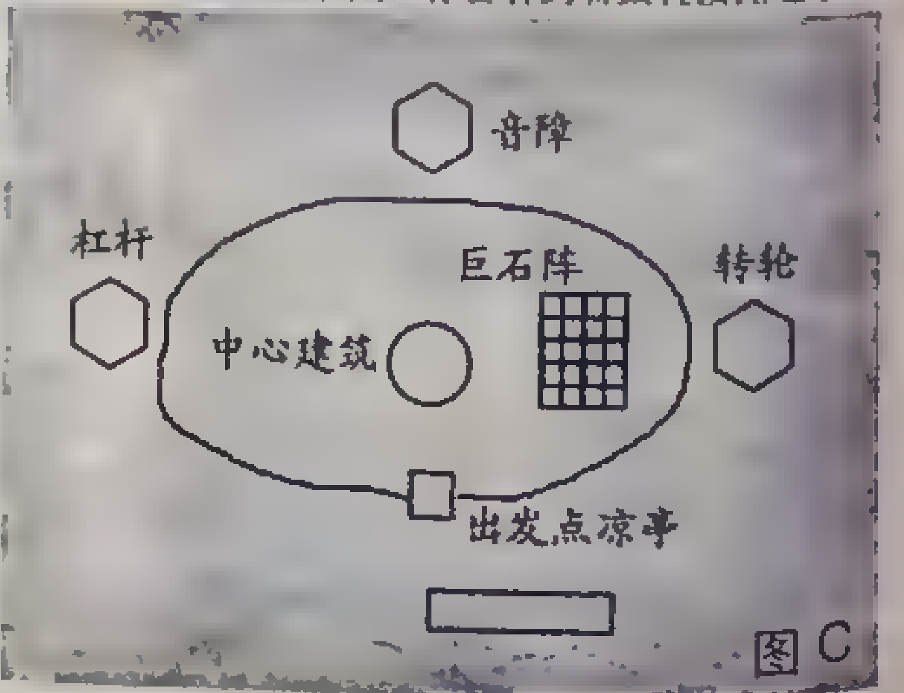
回到蓝色的根茎前，从圆孔进去，一路前进，可以拾到更多Saavedro的日志。到尽头往上爬，最后就会看到豆荚的触须了。由于我们用兰花照亮了这里，飞虫们都聚过来了。好了，转过身触摸枝干的底部（图36）……哇！觅食的大鸟听到响声飞过来了，好好体验一段惊险刺激的旅程吧！

等大鸟回巢，点击一下屏幕的左下角（图37），坐“滑梯”下去。停下来看见Edanna的徽记，赶快描画下来，从前方不远处的时空书返回J'nanin。

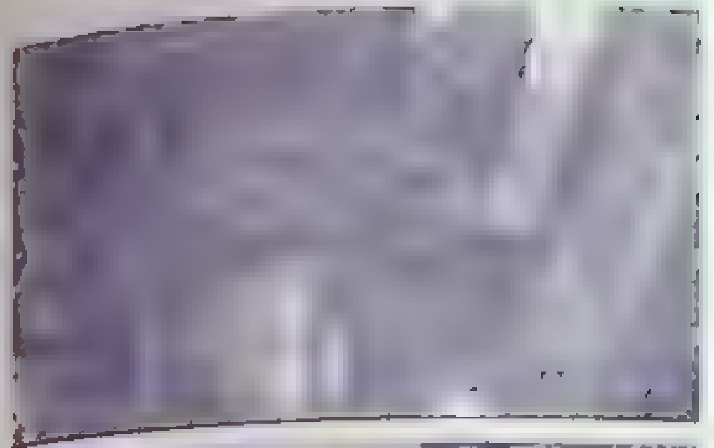
插曲二

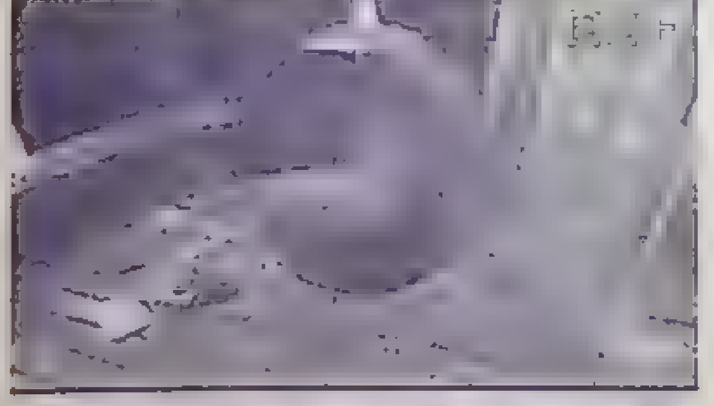
同样把Edanna的徽记放在蓝色的容器里，前方的笼子已经打开，我们还差最后一个徽记就可以大功告成了。

还记得游戏开始时的石鼓机关吗？我们曾经在那里进入了存放Amateria之书的房间，只是无法跨越那道深渊。现在回到控制石鼓机关的地方，在控制台上按左、左、右、右的步骤调整石鼓，你会看到石鼓直接撞进了房



图C





间里。回到上层，从圆井下去，到房间里，现在可以跨越到对面了（图38）。在面板上调整棋子，打开通向Amateria的时空隧道（从外到内的位置是：10:30到12:00之间，3:00到4:30之间，6点，9点）。

第四篇章　Amatena：动力时代

本章首先要修复被Saavedro破坏的三个滚球装置。

我们在一个凉亭开始（本章草图如图C）。右边可以看到小岛的中心建筑，凉亭边有一个六角形面板，上面有13个按钮，目前还不知道应该怎么使用。我们身后有梯子延伸下去，可以走上海上的栈桥。可是我们的旅程最好从正前方的吊桥开始，走过桥到另一个凉亭里，走进山洞。里面有石头的灯柱在照明，绕到灯柱后面，沿台阶下去，直到一个三岔路口前，路口上正好有一个灯柱。

走右边可以看到一架电梯，过去乘上它上升，来到户外。前面右边有一个巨大的杠杆机构，下面的轨道上有一个巨型齿轮。而左边可以看到一个橘红色的球，调查它，看到球的主体是木质的，只有1/8体积上有一块蓝绿色的水晶（图39）。记得Saavedro温室里的平衡装置么？如果以1/8木球的重量为单位1，应该知道，这个球的的重量为11。回电梯里，在旁边岩石上有新的日志。坐电梯下去，往右回分歧点，右转走上海边的栈道，最后来到一片沼泽地，凹地中的水泛着绿色的荧光。远处又看见了杠杆机构，复习一下你的物理学知识，我们准备解决它。

往前在路右边有控制台，过去拉动左侧的拉杆升高它，控制板左侧的拉杆用来改变齿轮的位置，拉一下右侧的竖直拉杆观察“冰球”在轨道上的运动。然后降下控制台，沿海边的小路走到头，进入机械底部的房间。中央是一个权重的装置，旁边有很多球的分割块。现在把两个木块和一个金属块移动到中央的半球上（按住鼠标一直拖动），这个半球的重量应该是22了。（1个金属球=4个水晶球=16个木球，如图40。）

现在回控制台，把齿轮挪到最左边，拉右侧拉杆，看到冰球已经顺利的通过的杠杆机构。这时控制台关闭了，看到盖子上黄色包围的六角形图案（图41）。

回到先前乘电梯的地方，沿着通道走下去，经过一幅壁画，往前走上礁石。注意头上的轨道，在经过第一个轨道时爬上去（向天上点击两次，如图42），沿着轨道转转，发现每条轨道远端都有一道音障，音障边的短轨道上有一个时钟。正确调节时间，可以使冰球通过时按顺序暂时关闭音障。但是现在时钟的顺序混乱了，我们来调节它。

从我们上轨道的地方走到轨道的交叉点，径直前进，调节拐弯处的时钟为10:00。然后想象球的运行轨道，按这个路线走，依次调节碰到的时钟为12:00、2:00、4:00和6:00。如果路线正确，我们最后调节的时钟在一条往远方巨石阵延伸的轨道上（如图D）。

好了，从爬上轨道的地方返回，经过壁画，注意到左边的石壁上有梯子。爬上去，沿着轨道走下去，看到中心建筑旁边的控制台。过去操纵它，一切顺利的话，它的盖子也会关闭，看到盖子上蓝色包围的六角形图案。

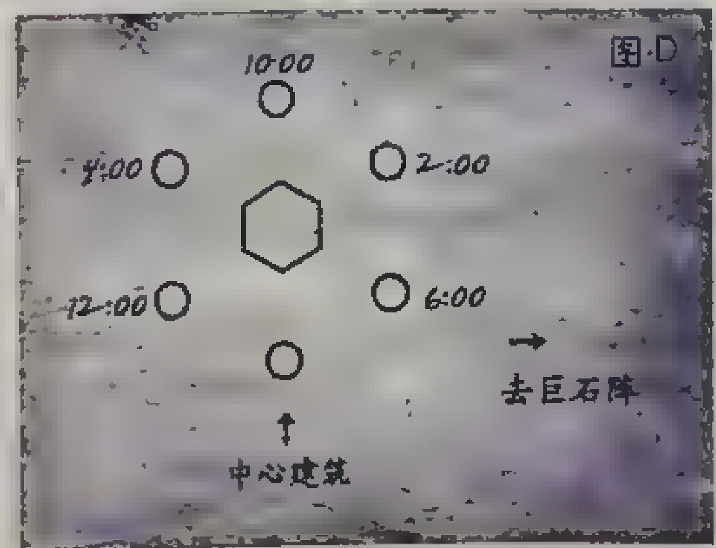
现在回到本章开始处的凉亭，从左边的梯子爬下去，走过曲折的栈桥，可以看到右边长满青苔的巨石阵。沿着石阵边的路走，在将要经过的时候向右看，那里有个栅栏门（图43）。

推门进去，这里有第三个控制台。升高它，前方出现了一个新的谜题。注意一下控制板，底部有三个红色的小棒，随便把它插在上面的圆形面板的孔洞里，拉中间的拉杆观察一下红色棒的作用。可以发现每转到最底部，红色的棒就会阻隔面板的运动，而相应的海上的转轮装置会做出抛掷冰球的举动，但球不是被击碎就是掉进海里。

我们让它做一次完美的运动吧：在左边面板，把棒插在12:00以及2:00；右边面板则插在10:00的位置。现在拉控制杆，冰球已经畅通无阻了，看见关闭的盖子上的图案，这次它是绿色包围的。

好了，回到凉亭，到旁边的六角形面板按照刚才得到的三个图案依次输入（图44），通向中心建筑的桥接通了。

过去开门，走到建筑的中心去，坐到椅子上可以看Saavedro的影象。再看看四周，建筑物里净是杂乱的轨道，难道没有别的出路了？抬头看天，点击一下手形就会升上去，我们来到了刚才发射冰球的地方，在这里能清楚的看到四周的轨道结构。一边有一个面板，它前方的海里正有一个标志红色的轨道还不能正常运转。



研究一下面板，它上面标志了中心建筑里的轨道结构，我们必须把它整理好。原则是：冰球从正方形的对角线方向进入，沿轨道在其他边的正中滚出，再从相应颜色的对角线进入，最后使球滚进顶部中央的红色入口。拼好的样子如图45。我们以A-I的字母按次序标记九个格子：

ABC
DEF
GHI

那么依次调整的是：BCEEGHI。然后看看头顶，按下蓝色的那个按钮，如果你拼对了，那么一定有一段超酷的旅程了！

稳定下来以后，描画下徽记，从前方的时空书返回观象台。在蓝色容器里使用徽记，现在可以进入前方的魔法书了。

第五篇章　Narayan

观察一下房间里面，右边是一墙红色的绣帷。往前上台阶，左边有一个奇怪的电力装置（图46）。左边远端有同样的一个装置，它们中间有一个拉杆。启动一下这些装置，发现没有动力。

往右到外面登上梯子，Saavedro出现了，他说了一通疯话，只有最后的那一句在启发我们，需要寻找一个平稳离开Narayan的途径。等他走掉，往右转看见地上的红色拉杆（图47），扳动它，回到下面动力已经恢复。

到那两个装置间的拉杆那里，扳动到左边，启动左边台阶边的电力装置。里面有三个圆，上面有电路连接，对比一下绣帷上的图案，要使它们通电当然要输入前面去过的三个时代的徽记，但是我们得到的徽记是残缺的——这里每个时代需要四个徽记组合，而我们只有两个。

注意绣帷上每个符号是和一个单词相对应的，而在游戏开始时得到的Atrus日志里，就有和这三个时代相对应的单词，它们是用黑体标出的，具体是：

Voltaic：Energy、Powers、Future、Motion
Edanna：Nature、Encourages、Mutual、Dependence
Amateria：Dynamic、Forces、Spur、Change

好了，对照着绣帷上的图案，（最好找纸笔）把它描画下来。到那个装置跟前去，上面的圆形对应的Edanna，下面左边是Amateria，右边是Voltaic。按图依次连接导线（注意每组四个图案的排列位置），完成后电路就接通了。具体的连接如图48、49、50。这时旁边冰封的门打开了，可以看见外面的飞船。

现在到中间把拉杆扳到右边，到右边电力装置前打开它，里面一样要输入四个符号，而与之对应的单词在Atrus日志的倒数第页上，它们是Balanced、Systems、Stimulate和Civilization。到绣帷跟前对照，只能找到Civilization的符号。不要急，从刚才开启的门出去，下楼梯进门，其他的三个符号都在楼下的这些挂毯上。在门边上有回Tomahna的魔法书，取得它。回到楼上，在装置上输入符号（图51），Saavedro回来了！

谢幕

有个盘再进行下一步吧！游戏在这里会出现多种的结局。以下列出了笔者所打出是结局。事实上每种结局里都还有细微的差别。如果有兴趣的话，你可以尝试更多的选择。

结局一：不要理会Saavedro，直接从魔法书回Tomahna。这显然有悖我们的初衷，Atrus也只能表示深深的遗憾。你可以尝试在刚取得Tomahna时空书的时候返回Tomahna，不过那样的结局更惨。

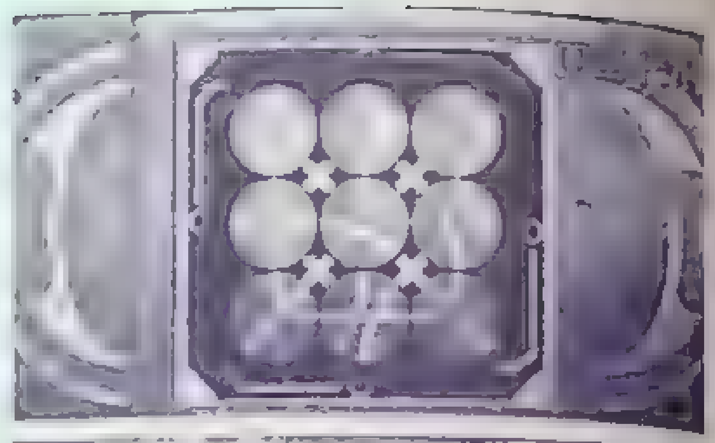
结局二：Saavedro正在外面徘徊，到它跟前去谈判。如果你站得久了，Saavedro会直接过来用锤子把你敲死。如果在他扑过来之前逃回屋子里，再出去，Saavedro则会用Releeshan之书当凶器的。当然你可以尝试回屋子里，再第三次出去，可是不会有第四次了……

结局三：从右边上楼去，把开始时打开的动力开关关掉，Saavedro被困在外面了。如果你有怜悯之心的话把开关再打开，看看Saavedro会干什么。

结局四：关掉动力开关后下来，到电力装置中间的拉杆那里，扳它到右边，不理Saavedro直接上楼，再开启动力……怎么？Saavedro竟然把书扔了！

结局五：这应该是最完美的：先去楼上关掉动力开关，再下来到装置中间的拉杆那里，扳它到右边。然后到冰门旁边的篱笆边，看着Saavedro，他为了自由终于同意用Releeshan之书做交换了。现在回去开启动力，感恩的Saavedro乘着飞船飘然而去。

好了，回到Tomahna给满身烟灰的Atrus交差吧（图52）。我们绞尽脑汁的努力不就是为了这一天么？■

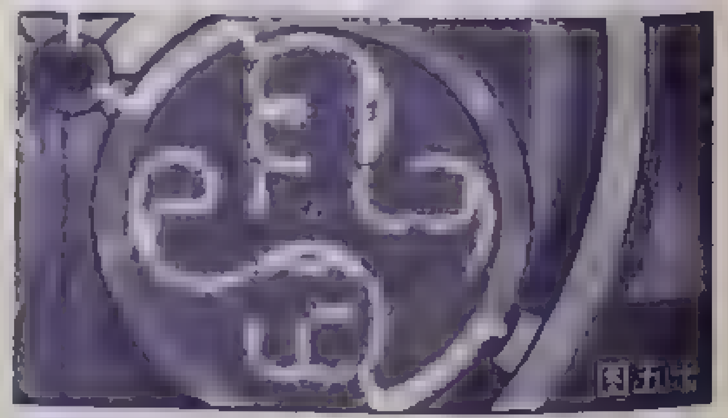


图四十六

图四十七

图四十八

图四十九


图五十

图五十一

图五十二

1937特种兵

文/八神天　编辑/东东

上手指南篇

1、利用有利地形

游戏中经常会遇到一个小分队敌人的情况，与鬼子硬碰硬显然没什么好处，这时就要充分利用可以进入的房屋来与敌周旋。先在屋旁开一枪吸引敌人，或者故意让鬼子发现你，然后躲进屋里。当鬼子过来时却没有发现任何人，他们会在周围侦察一段时间。等到他们放松警惕后，迅速出来，捅死一个后再次躲进房内。杀掉一个敌人后，他旁边的同伴会发觉，但却不会拉响警报。躲进去再次等待时机，反复循环，便能杀光所有鬼子！这个技巧的重点是眼明手快，不能有一丝失误发生。还有就是杀死一个就存个档，莫怕麻烦。

不过，游戏中可以进入的房屋并不很多，更多的是不可以进入的房屋或是一些障碍物。此时我们就需要充分利用障碍物来消灭敌人。典型的例子就是站在一个房屋的角边，等待巡逻的鬼子经过（开枪吸引也可），乘他还在往目的地跑的时候过去给他一刀。听到枪响敌人都是往子弹打中的地方跑。如果是小建筑物或者是土堆之类，可以绕到后面去杀，这样更加安全一些。这个技巧的重点是注意周围是否有其他敌人。

2、迅速掩埋尸体

将敌人杀死后，一定要快速将尸体掩埋，因为敌人可以发现其视野范围内的所有尸体并拉响警报，然后少则几个、多则十几个的敌人将会快速跑向尸体处且停留一段时间。一个躲闪不及，我方队员就会壮烈牺牲。更糟糕的是如果尸体靠近日军军营等处，那么将会有双倍的敌人永久接替被杀死敌人的任务（巡逻或者站岗）。这样，任务变得更加难以完成。

3、从敌人尸体上获得道具

无论是日军还是伪军，身上都会带有许多非常有用的道具，诸如香烟、罐头甚至是枪支弹药、医药箱、军服。除了这些常用道具外，还有不少任务指定要取得机密文件，文件夹只有搜寻尸体才能得到。因此在杀死敌人并掩埋尸体后，一定要对尸体进行搜身以便取得更多的道具，正所谓：没有吃，没有穿，自有那敌人送上前；没有枪，没有炮，敌人给我们造。

4、换装

相信玩过“盟军”的玩家对这招并不陌生，就是让会换装的同伴化妆成为敌方高级将领深入敌群逐个歼灭。换装后消灭巡逻队也变得简单，跟在巡逻队的后面将最后的一名鬼子叫住训话，等其他人走远后就杀掉！队伍里面只有古明能够换装，而且需要道具“军服”，一般军服都可在鬼子队长身上搜到或直接捡到。敌人只有军犬和队长能够识别换装后的古明，当然杀敌时被发现也会暴露身份。

5、借助道具

游戏中有许多可用来吸引敌人注意力的道具，例如“毒酒”、“香烟”等……其中要数毒酒最为厉害，它可以让敌人喝过后立即死亡。但是由于毒酒的数量极少，因此好钢一定要用在刀刃上，比如用它来对付什么“山本”“龟田”这些需要

快捷键设定表

老赵 F2	跑/走 R	切换到掩埋模式 B	[illegible]数字键1	[illegible] Esc
铁蛋 F3	卧倒/站立 C	切换到视线观察模式 S	大刀 数字键3	帮助 F1
强子 F4	呼出当前人物的武器选单 W		[illegible]数字键4	任务[illegible] F7
古明 F5	呼出当前人物的物品选单 A		[illegible]数字键5	[illegible] Ctrl
大牛 F6			[illegible]数字键6	

物品道具表

医药箱	我方队员生命值加满	[illegible]
中药	我方队员生命值加满	[illegible]
西瓜	我方队员生命值增加少许	[illegible]
香烟	吸引敌人的注意力，可让其让敌人暂时离开行动路线并停止视线移动	对敌方的军犬及军官无效，可丢弃
肉罐头	吸引敌人的注意力，可让其让敌人暂时离开行动路线并停止视线移动	对敌方的军犬与军官无效，可丢弃
毒酒	吸引敌人的注意力，并且服用者会在很短的时间内死亡	对军犬无效，可丢弃
狗骨头	吸引敌方军犬的注意力	只对军犬有效，可丢弃
鸡	吸引敌人的注意力，敌人会离开原先的路线(岗位)去追赶鸡	对部分敌人无效，可丢弃
降头术木偶	吸引敌人的注意力，并且一旦抬到后，便会在一段时间内受我方控制	对部分敌人无效，可丢弃
日军军服	可以伪装成为日军行动，但是军官可以识破	只有古明可以使用
汽油桶	用枪射击它，会引起爆炸	只有我方队员可以拾起，且一次只能装备一个，可丢弃
文件袋	装有机密文件的特殊物品	以任务物品的形式出现，必须得到

武器装备表

匕首	近身使用的武器，除日军军官外，其余均是一刀致命	除铁蛋外，我方队员都可以使用
手枪	攻击力低，命中率低，枪声容易被敌人发觉，但攻击距离较远	强子，老赵，古明可以使用
机关枪	攻击力低，发弹速度快，枪声容易被敌人发觉，攻击距离远	只有强子可以使用
手榴弹	攻击力极高，爆炸范围极大，但是爆炸声会引来附近所有的敌人	对付集中在一起的敌人效果最好，也可以炸毁建筑 只有强子可以使用
步枪	攻击力高，虽然枪声影响的范围和手枪一样，但它可以在敌人视线范围以外攻击	只有强子可以使用
炸药包	攻击力极高，爆炸范围极大，爆炸的声音会引来周围的所有敌人	一般用来炸掉敌人的关键建筑或者吸引敌人注意力 只有老赵可以使用
地雷	攻击力极高，爆炸范围较小，爆炸的声音可以引来周围的敌人	可以用来消灭巡逻小分队 只有老赵可以使用
训话	一种特殊的武器，能够吸引敌人注意力，但是对日军军官使用非但无效，而且还会被识破	只有身穿日军军服的古明可以使用
大刀	与匕首相比攻击力更高，攻击距离更远，可将日军军官一刀杀死	只有大牛可以使用，对付日军军官尤其有用
飞标	一标致命，不易被人发觉，且可以在距敌人远处攻击	只有大牛可以使用且命中率不是很高
弹弓	攻击力极低，攻击距离一般，只用来吸引敌人注意力	只有铁蛋可以使用

[illegible]都会有几个小[illegible]，小心[illegible]。

6、利用爆炸物

这是杀小分队的最好办法。先观察目标一段时间，了解其行动路径以及停留地点和大概时间（小分队都会走一段停一会），然后在目标停留的地方放上一个油桶，等目标停在[illegible]时出来对着油桶打一枪引爆，一个小分队就这样报销了。地雷也是一样，不过由于地雷是踩到就立即爆炸，所以需要十分准确地计算位置。手榴弹的使用比较简单，站在敌人看不到的有效范围内给他们一个就可以达到最佳效果。

7、巧妙利用敌人可视范围

敌人的视觉范围分为两部分——绿色与红色，在绿色范围内我方队员只要趴着就不会被发现，而红色则不管什么状况都会被发觉（换装后的古明除外）。照着这个规律，可以干掉许多固定不动的巡逻小兵：先趴着前进到他的红色视觉范围边缘，乘着他看另一边时，迅速站起跑到他身边将他搞定。有一点需注意，虽然你趴着敌人看不到，但是他死后留下的尸体别人却能够看得一清二楚，所以需要了解清楚周围情况再下手。

8、吸引敌人注意力

⑴按住 Ctrl 键用强制攻击朝敌人所在的方向打空枪，听见枪声的敌人都会朝开枪的方向跑来。使用这种方法除了可以利用地形将敌人消灭外，还能够吸引大批敌人的注意力，为我方其他队员的行动创造机会。我方作为诱饵的队员一定要注意安全。

⑵我方队员可以在敌人绿色视觉范围内快速出现，吸引敌人追击，然后找准机会将其消灭。使用本方法一定要行动迅速。

⑶杀死敌人后不立即掩埋尸体，而是迅速隐蔽起来，当其他敌人被尸体吸引注意力后，伺机开展其他行动。

⑷使用铁蛋的特殊技能——弹弓攻击敌人，这时被攻击者以及附近的敌人便会前来追赶，只要铁蛋及时逃离被攻击者的视野便不会受到攻击。

9、用铁蛋加以掩护

由于铁蛋是小孩，不具备任何有威胁的攻击，敌人也不会去注意他，要充分利用这一点。具体的做法是：让铁蛋去将目标敌人的视线阻挡住，我方人员乘着这一空隙潜到敌人身后。必要条件是敌人固定不动。再一点就是用建筑死角来挡住敌人视线，不让他发现位于铁蛋身后的我方队员。

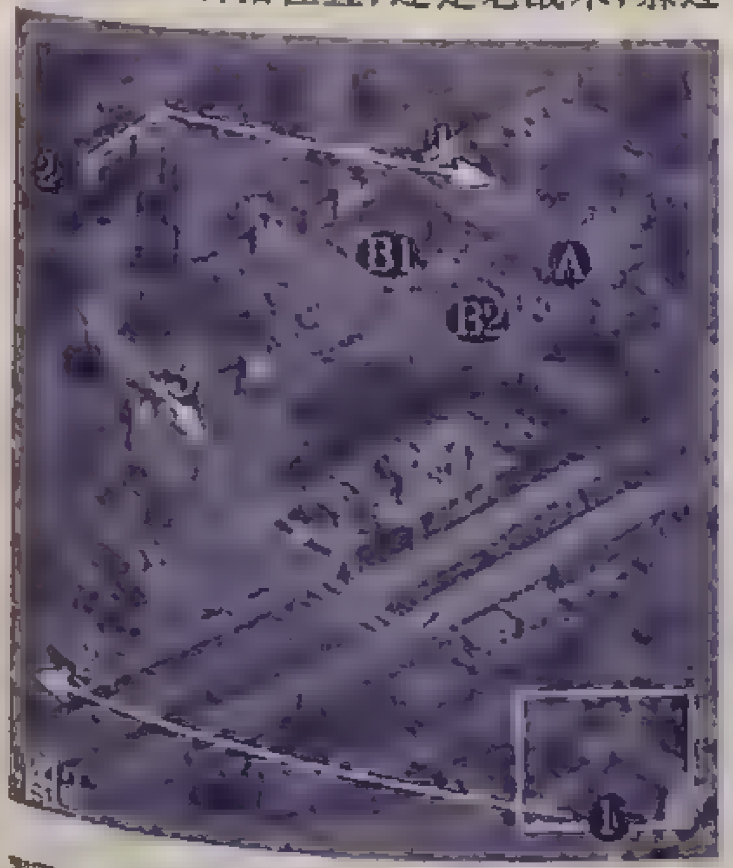
任务流程篇

任务一：营救行动

强子出现在地图左上角（①处），看准距离最近两个小兵的破绽逐个消灭。然后沿着箭头标示匍匐前进，将村庄里面的鬼子全部消灭，方便救出人质后的撤退安全（需小心巡逻队）。歼灭村庄里的鬼子后从②处出来沿着路来到关押人质的房屋旁边（③处）。开枪将外面侦察的小兵引出来杀掉。从④处进入关押人质的地方，杀掉两个守卫救出人质后，沿着来时的路返回即可完成任务。

任务二：奇袭火车站

本关一开始强子与古明出现在右下角①处，老赵位于地点②。先让老赵沿着箭头1的路线到达地点 A 取得军服，再返回原处待命，因为现在以一人之力不可能安全的炸毁日军的军营。强子这边在躲避巡逻队的同时杀死箭头 2 范围内的散兵后来到箭头所指位置，还是老战术，躲过

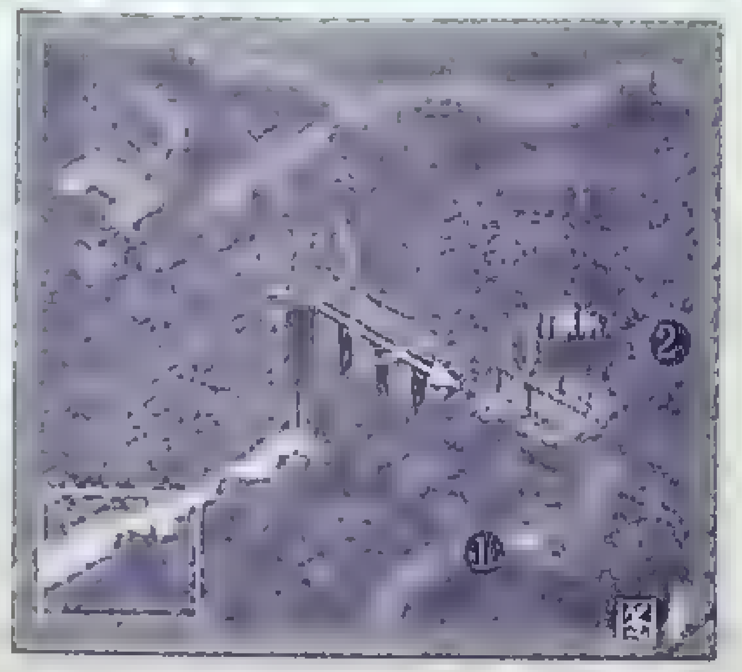


巡逻队杀掉散兵，再使用毒酒香烟等道具吸引巡逻队的注意，然后将其干掉。老赵沿着箭头 3 下来会合，将军服交给古明换上。有了军服一切都会变得很简单，只需要注意不让小队长发现，便可以轻易全灭敌兵。确认安全后，到 B1 和 B2 处将敌人军营炸毁。炸毁军营后来到站台救出铁蛋爹（注意：不能让敌人听到枪声或者发现尸体），化了装的古明与铁蛋爹一同登上火车后任务完成（是上火车而不是呆在有五星的地点，只有上车后才能过关）。

任务三：脱狱

由于老赵身上没有回复生命的物品，本关打起来还是有一定的难度。首先在地图①处的两个巡逻兵的位置就放得非常好，只要你一杀其中一个，另外一个有80%的机会发现尸体。这时要求手快，乘靠外的士兵走出去的空档，迅速解决掉靠近桥旁的士兵并快速掩埋，慢了一点都不行！然后沿着箭头一直杀上去捡炸药包后来到②处救出强子，两人互相协助杀敌到达地点③炸毁卡车完成任务（小分队可以不用理会）。

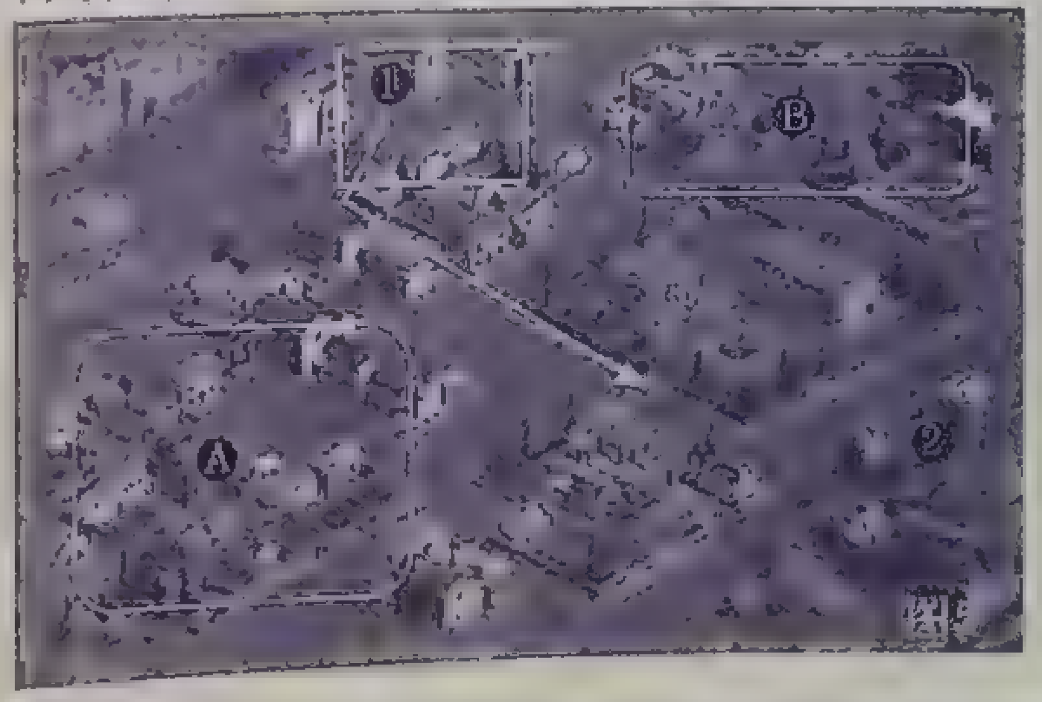
任务四：铁路桥



老赵出现在左下角，由于地形原因很难突破①处的岗哨，所以只需消灭外围的敌兵即可。位于上边的强子与右上角的大牛与古明则要全歼这边桥的全部守军（其中一个小队长身上有军服）。然后利用毒酒香烟等物品吸引桥上的守军将其杀掉，也可以利用他们的视线漏洞沿着桥上稍微向下的路（箭头处）潜行而过接应老赵。捡光地点②的物品。将桥上的两队巡逻队杀掉，炸毁大桥，完成任务。

任务五：火烧粮仓

本关难度很大，遵照任务简报上的提示，只能智取。大牛开始出现在①处，利用《上手指南篇》里提到的房屋战术，把周围敌人引来干掉，然后沿着箭头一直杀下来救出古明（接下来的这段过程几乎是地狱般的，只要一不小心就会被敌军发现，笔者在这里失败了无数次才冲了过去）。救出我方队员后，杀掉山本取得计



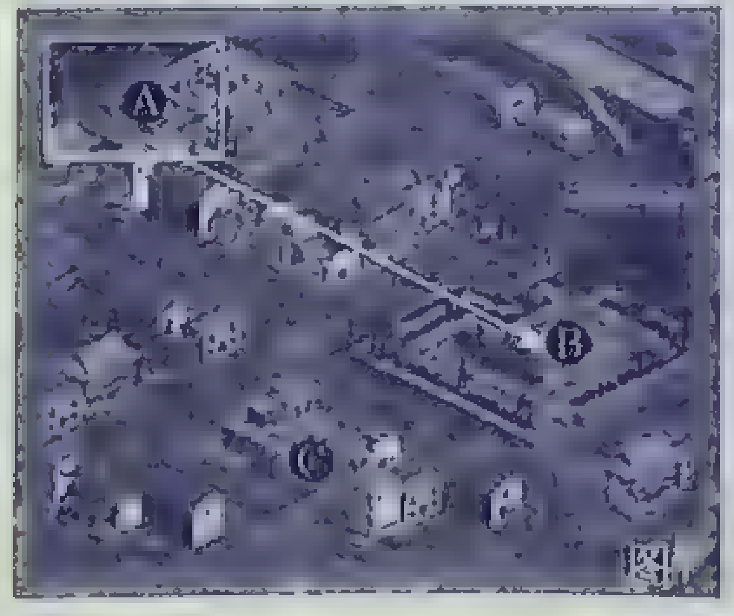
划转并炸掉②处的粮仓完成任务（本关地图A和B处的敌人可以不用理会）。

任务六：大闹寒江镇

先让左下角的老赵在A处利用汽油桶将日军小分队炸上天，再搬一个油桶到B点，开枪将里面的日军全部骗到油桶处引爆油桶（一定要全灭这股敌人，要不就会很麻烦）。在里面找到两件军服，其实只会用到一件而已。取得军服后，右上角的强子和古明沿着箭头方向下来会合，古明换上军服后挨个杀死这个范围内的敌军。然后来到①处，还是利用军服的便利将巡逻到C处的伪军消灭，之后分成两队来到②和③处，③处的我方队员将守护在阿贵身旁的伪军全部吸引过来，②处的队员迅速进去将叛徒阿贵干掉。

任务七：惩罚

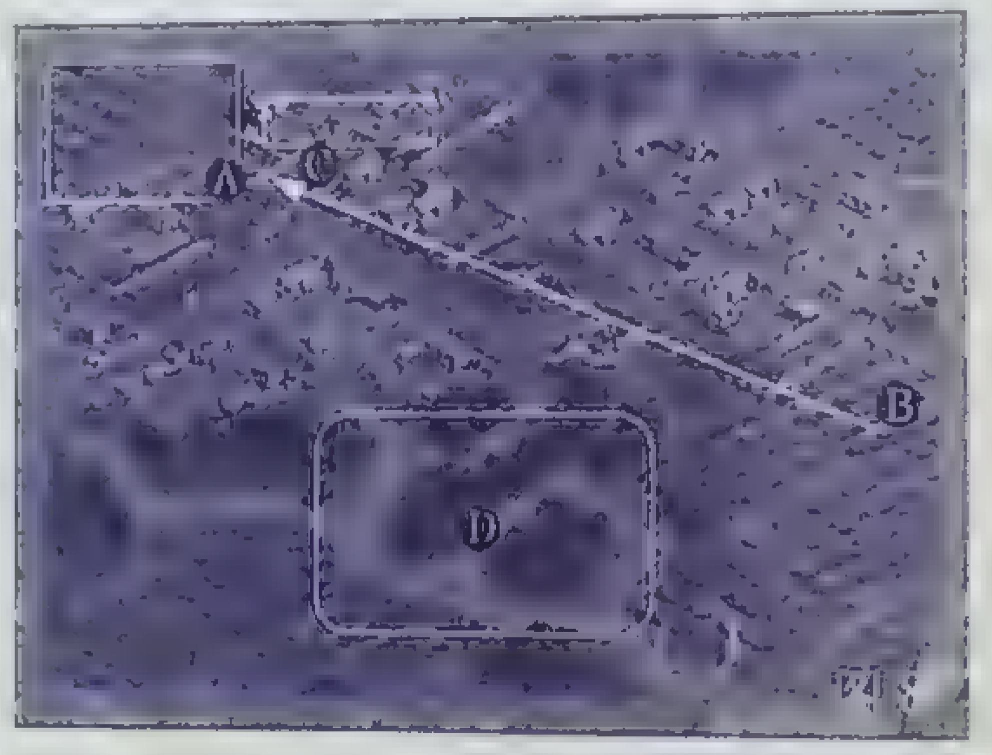
一开始，孙大麻子便开始从A点向B点前进，在A点上方的强子必须一直尾随孙大麻子到B点并等他把文件丢出来后杀掉他！特务加腾孝一在C点，但是不需要过去杀他，只需在B点等待一段时间他



便会过来。由于只需杀掉他们两个和得到文件便可过关，所以不必过多花时间对付其他敌人，能避则避。实在必要时再杀人，不掩埋尸体也无所谓，只要能安全到达B点即可顺利完成任务。笔者在这关只花了不到半个小时的时间（到达接头地点等待特务到来时，还会看见几个小兵在游荡，顺手杀掉他们吧）。

任务八：脱困

强子和老赵在A点利用地形将上面的巡逻分队干掉，B点的铁蛋一直走到C点与强子、老赵配合杀掉这个范围内的敌人，在军官身上搜到军服。由铁蛋将军服带回B点交给古明换上，换装后古明到关押铁蛋的爹娘处杀死守卫（先不要着急救出人质）。由于关押人质处有着大量守军与巡逻队走来走去，玩家必须有着极大



的忍耐力与细微的观察力才能顺利的解救人质并确保安全。救出人质后，再把D点范围与逃离路线上的守军杀光。由铁蛋救出爹娘，先到可以进入的房屋里面躲避一下巡逻队（如果你能干掉巡逻队可不必这样做），古明去营救孙小姐。两边人质都安全后，大家沿着安全路线逃离（铁蛋是小孩，不会被敌人主动攻击，要充分利用这一点）。

任务九：暗战矿坑

与其说炸毁所有永固工事的入口，不如说是将敌全灭。因为在这么小的地方要绕过敌军小分队是很难的，加上不能出现

任何形式的爆炸（但是出来时候身上却带着地雷？）。在地点1的小土堆处杀掉这里巡逻的小队，然后偷偷前进到地点2，同样的利用地形杀掉这队分队。消灭两队分队后，剩余的工作就简单了，用大牛的飞刀或者香烟之类物品分别引出敌人干掉，在全部的永固工事放上炸弹后，迅速跑上电梯。埋好炸药后引爆的时间非常短，需迅速跑进电梯（笔者第一次埋完炸药后还没有来得及上电梯就爆炸了，导致GAME OVER）。注意：在与巡逻队正面冲突的时候，运气成分很重要，先存一个档再行动。

任务十：夺宝奇兵

本关强子与老赵两人分头行动，位于右边的强子到C点刺杀日军军官取得机密文件，老赵则到B点取炸药，巡逻队可以利用可进入的房屋消灭，日军军官可以用毒酒先行干掉。尽量保证

尸体不让敌军发现，警报一拉响又会跑出很多守军，到时候就很麻烦。各自的任务完成后强子沿着箭头到B点与老赵会合，然后顺着箭头1到A处炸毁列车，杀光站台上的守军后完成任务。注意：本关限时1小时30分。

任务十一：血色渡口

本关难度较大，控制大牛到A点的房屋中将敌人吸引过来尽数消灭在门口。其中在一个日军军官身上会搜出军服，交给古明穿上。需要注意的是各处码头上的敌军都是可以看到对方的，所以古明在杀敌前要观察敌人是否能够在这个时间看到尸体。B区的三个炼油厂可不必炸毁，省得引出大量敌军。过关的要求是每

一个人物都控制一个码头即可，所以只需要将①②③④点的散兵消灭，将四人分别派到四个地点即可。古明是伪装过的，戒备森严的地点④理所当然就交给他去摆平。其余的三点由于没有敌人，我方队员只需要站在地点处等待完成任务即可。前进往地点④的古明需小心两条军犬与日军军官。

任务十二：破袭机场

虽然说是最后最后一关，可难度十分的低。和简报上说的一样：日本在太平洋战区投入了大量兵力，正因如此，机场的守军是少之又少，对我方队员完全没有任何压力可言。零星的散兵就不必多费口舌了，以玩家现在的能力，对付一两个敌人完全可以毫发无伤。地点C是很好的伏击点，其中有一小队会从这里经过，开枪将其吸引过来全部杀掉，然后到达B点门口将里面的两个小兵吸引出来杀死，躲在里面等待山本的到来（也可以主动过去找他）。剩下的两队巡逻队会一直沿着机场的起飞跑道来回的巡逻，在转弯地点A放置一颗地雷等待敌人上门送死（一定要放准，保证一颗地雷炸死一队鬼子）。情况进展到这个地步，我方完全掌握了战场的主动权，剩下的就是收拾残余喽罗与炸毁飞机、油库等指定目标。

结语

由于本游戏采用TA引擎(Tactical-Action Engine 战术-动作引擎)制作，具有多元素触发战斗系统、即时战术系统，还加入了不少的动作成分。因此玩家的一举一动都有可能导致战场格局的变化，以致出现多种本文未提出的问题和过关的方法。但不管怎样，只要战术运用合理，武器道具使用得当，人物能力、时间、地形利用充分，你就一定能够漂亮的完成所有任务，Good Luck! ■

1937中的BUG

申飞　夏天

记录BUG

游戏进行中莫名其妙地突然退出并自动跳回桌面。等到再进入时居然会发现除了第一个记录以外，其他的均无缘无故消失了，而且就是在游戏目录里也恢复不过来。这种情况我一共碰到过两次，所以劝大家还是把最重要的档存在第一个位置吧。

毒酒BUG

如果一个鬼子捡到你放在地上的毒酒后，他会站在原地不动，大概10秒钟左右。这时，就算你在他所看到红色的范围内跑或走，他都没有任何反应，看来日本鬼子都是酒鬼，一喝就醉了。

时差BUG

这个BUG很特别，对玩家很有帮助。一般情况下，你被敌人发现了，或者开枪惊动了周围的敌人，那么敌人都会跑过来看情况。只要在他们跑的过程中储存进度，然后马上读取刚才储存的进度，你就会发现敌人不会再跟来，他们又会原路返回。很多时候利用这种BUG很容易使自己脱身。

穿墙BUG

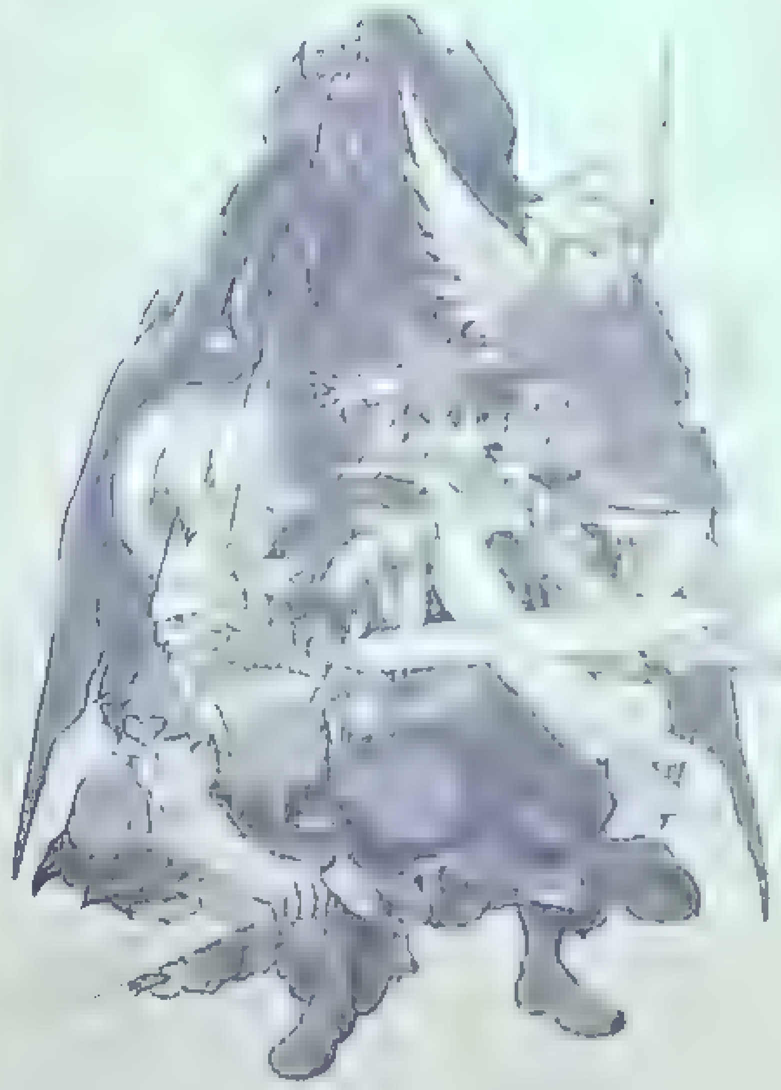
穿墙术在第五关火烧粮仓中是最多的，我发现了有5处都可以用穿墙术。在烂脚七所在的地方，右边有两辆汽车，先站在黑色的汽车后面，然后用鼠标点击汽车旁的墙外，这时主角就会穿墙而出，厉害哇。在救古明的那个地方，大门左边的墙也可以利用穿墙术很容易就来到里面。在最后烧粮食的地方，可以不走门进去，只要先站在粮食旁插有日本军旗的炮楼前，再点击上面的那个粮仓，就可以从城楼旁的墙穿进去。

尸体BUG

第七关杀死孙大麻子和加藤并取得文件袋以后，我几乎跑遍了地图的每一个角落并杀死了所有敌人，可系统就是不让我过关。仔细地研究任务介绍后却还是不得其解。有个朋友提醒我，不要埋孙大麻子和加藤的尸体试试。我照做后，居然……过了。

机场BUG

在最后一关左下角停了四架飞机的地方，敌人看守这里的哨兵可以穿越铁丝网来追你，恐怖。机场的飞机，有的是怎样也无法炸毁；还有的是明明炸毁了可你过一会再回来看这个屏幕，鬼子的飞机居然又复活了。虽然实际上系统还是算你炸毁了的，可看上去……



龙战士III BREATH OF FIRE

简单剧情全攻略

从水晶中出来后打败矿工吉里与伙伴摩古；龙从摩古身上找到了【焦爪】；矿坑一路前进，两次战斗后就会遇到闻讯而来的的牛头怪工头贝鲁达，战败后就被关在了铁笼中，被火车运走了。

不断地摇晃着铁笼（不停的按动方向键），逃了出来。

发生剧情：雷伊从狼群中救出了龙……

龙清醒过来后走出席达森林来到马克尼鲁村。

发生剧情：前往武器店偷窃装备。

三人决定前往乌尔奥要道打劫。

发生剧情：被壮实的樵夫巴巴德尔教训。

决定前往巴巴德尔的小屋偷些食物作为报复。

来到巴巴德尔位于席达森林中的小屋前，将带领队伍的人换成雷伊，并且依靠他巧妙的开锁术开门进入。

当龙在地下室的柜子中找到一块【肉干】时，巴巴德尔却回来了，并且将三个人抓了个正着。

龙与帝波砍完木材后决定前往古劳斯山去找雷伊。

两人在经过了一座吊桥后在后面的小屋中找到了雷伊。

第二天出门，打败了怪物奴耶后追入山洞中。

再跟着地上的血渍追到湖边。

三人从另外一侧的洞口进入并从里跳入水中。

再一次找到奴耶后彻底打败它。

三人跳入水中回到山下正好遇到巴巴德尔便一起回到村子中。

与神秘的斗蓬男子交谈。

前往牧场的小屋与斗蓬男子兹尔士鲁再次交谈；来到了大地主马克尼鲁的房子前后从刚刚整修过的墙进入庄园。

先用五十金币贿赂了第一个守卫。

接着先上楼梯往左走，可在角落里找到一个【钱包】，将【钱包】交给同楼层的守卫就可以继续前进。

到钟台上挥剑敲钟就又可以解决一个守卫

将正门口的一头恶犬击倒后就可以让中央水池的守卫睁一眼闭一眼。

在树丛中找到一名哭泣的小女孩妮娜，然后将这件事告诉鸡舍的守卫。

趁机溜进鸡舍中。与其中的鸡王大战一场后解决了它。

三人约好在屋顶会合后，靠着雷伊的调虎离山之计，龙与帝波两人才进入到了马克尼鲁的豪宅中。

两人在大厅的楼梯前打败了第五代主人托拉斯特。

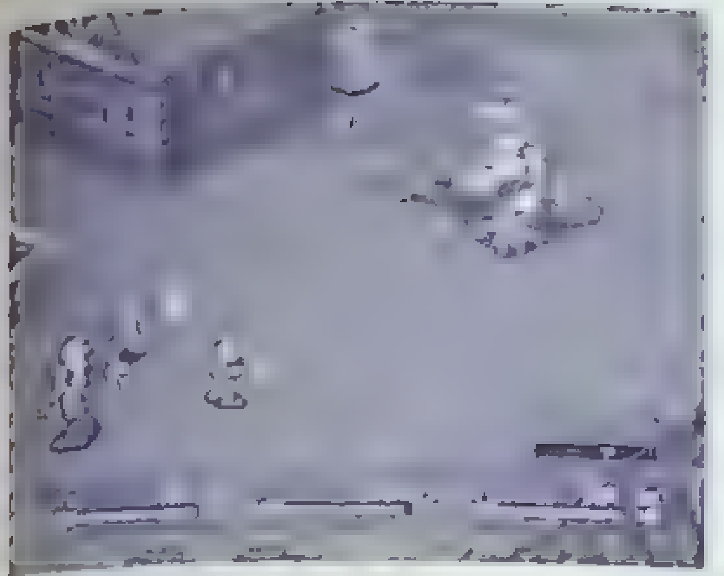
在二楼的阳台外打败了第三代主人卡贤。

接着向右前进，在下楼梯时在解决了第十二代主人卡尔泰。

来到厨房又干掉了第八代主人德克宁。

龙与帝波乘着铺有红地毯的电梯上楼，再上楼梯登上了木梯子便来到了屋顶。

在最左侧的窗台旁边发现了一捆【钩绳】，这个时候雷伊也平安的和两人会合。最终三个人利用【钩绳】安全的抵



达了对面的房子。

被打败的历代主人汇合在一起组成了一个魔灵。三人一番苦战后终于解决了他并将属于村民们的税金拿了回来，放在了每家的门口。

发觉被斗蓬男子兹尔士鲁骗后来到牧场小屋找他算账；回到了自己家却发现着火了，并被独角兽半人马兄弟巴利欧与桑特打败；龙醒来后决定依照巴巴德尔的指示前往位于飞翼城区的莫朗吉山。

来到莫朗吉山后一路来到山顶，发现了半人马兄弟中的弟弟桑特。

发生剧情：变生为绿龙……

发生剧情：两兄弟向喜欢收集古怪物品的飞翼城王向上幼龙，结果半人马兄弟以及龙都被关进了大牢。

公主妮娜跑来将龙与半人马兄弟放了出来。

没曾想，半人马兄弟挟持了公主。

龙连撞两次而把牢门撞开了。走下楼梯追上了两兄弟，但是现在的龙还是打不过他们……

清醒过来的龙发现公主妮娜就在身边，来到墓穴的高台上调查最右侧的墓碑，照着顺序按下红色、攀登、我、有、看、出、下、这里。

出现一个洞使两个人都掉了下去，但却来到一个没有出路的地方；两个人四处走时又踩空了而掉到一扇铁门前。

来到飞翼城中的水池边两个人找到一群孩子玩捉迷藏；在露天咖啡厅的最右侧树后、乞丐左边的巷子中、飞翼城出口的左边角落、以及医院的正前方树下找到了四个孩子。

从孩子王那里得知在出了飞翼城后往南方前进有间风车小屋，那里好像有龙要找的人。

来到艾古诺克要道上的风车小屋，再一次被半人马兄弟抓住。

龙松开了身上与妮娜的绳索。接着在妮娜的机智下两个人大摇大摆的离开了斗都。

往北前进到姆卡斯峡谷准备过桥回到飞翼城。却发现由于货车翻车的事故使得桥面无法通行。

来到了伯摩山的缆车站。没想到这里也是半人马兄弟的人；发生剧情：妮娜利用魔法起动缆车。

逃到了对面的山上。可是那对半人马兄弟也来到对山，不得已跳崖逃生。

出了伯摩山后先往南前进到有问号的地方可得【龙之力（防御）】、【龙之力（逆转）】。

两人往北前进来到了一座塔。

找到了女学者小桃作为伙伴。

离开房间后到隔壁将地板踩成灰色可到仓库开宝箱得到【特技墨水】【火魂弹】以及【冰魂弹】（提示：从最边上的灰色地板开始）。

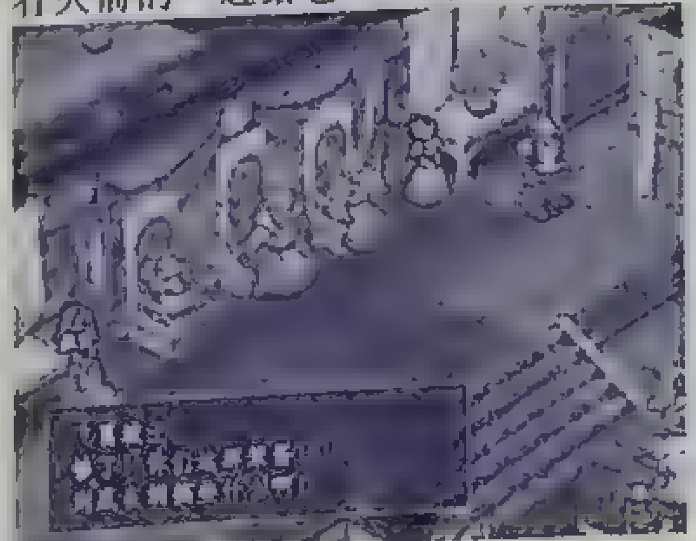
接着来到有五个方块的地方，按下右边第一个及左边数过来第二个方块下的按键后便可继续前进！

接着拉下开关可以使平台移动，目标是中间的楼梯。

然后继续上楼踏上平台可以来到水晶处。利用妮娜的魔杖打魔力水晶给予水晶魔力让平台可移动，打八下就可以继续前进。

最后利用妮娜的魔杖打水晶改变光线并前进。

到了图书馆之后，在书桌上找到一个奇怪的按钮，按下去之后三人便紧抱着火箭的一边给它一飞冲天飞出了此



偷盗

利用雷伊的技能"掠夺"能够从敌人身上偷到不同的道具，如果偷盗失败的话就要多偷两次才能够成功，一个怪物身上只有一个道具。由于时间关系，我们没有能够将所有的怪物都偷了个遍，下面的清单也仅仅是游戏中的一部分，谨供参考

汉堡怪	尖枝
智慧史莱姆	药草
小妖	皮护腿
蟹腿怪	弯剑
绿头鸵鸟	木之果
奴耶	力量食品
膨胀史莱姆	药草
窃牙精灵	药草
疯狂僵尸	棉布服
糊涂狗	解毒药
群体蝙蝠	木之果
大黄狗	元气弹
大公鸡	生命水晶
魔灵	魔法水晶
紫色史莱姆	蜻蛉弹
米古巴	银铠
果仁巫师	火药弹
果仁射手	木之果
果仁战士	木之果
蓝雷怪	雷焰
西尔王	万能药
紫罗娜	药草
蜥蜴人	阔剑
高色翼弹	元气弹
绿色蜈蚣怪	中等青蛙
刺包布	露
千本针	解毒药
魔术师	宝石
地狱猎犬	肉干
寄生妖	肉干
螺丝巫师	木之果
螺丝战士	木之果
螺丝射手	木之果
螺丝领主	木之果
鬼妖	药草
沙蟹	死亡稀饭
飞怪	智力之种
刺客	疾风之服
反射怪	银铠
勤勉老头	古书
杰克怪	青苹果
异形	土器
长老龙	愤怒
龙战士	勇气之带
沙蟹	解毒药
海胆	露
毁灭兵	大马士革铠
恢复槽	智力之种
红龙	红莲戒指
兰龙	冰河戒指
异形奇美拉	必杀之炎
活铠	苏格兰长剑
用功老头	圣袍
梦魇	隼鹰戒指
约翰	力量食品

塔。

着陆后在火箭右边的树下发现【龙之力（剧烈）】。

离开火箭着地处后三人向左来到一间茶店，在这里遇到小桃的父亲生前好友研究所的所长培雷特。

来到研究所发现这里的农作物都发生了异变的情况，三人一起向西边的处理场前进，进入处理场后利用机关使木箱移动，再来到红色岩浆池旁的有杂草的洞中遇到一个变异的洋葱。打败它后得到新的伙伴培克洛，而且还是一颗洋葱的说。

回到研究所跟所长报告完调查结果后，三人便在所长的安排之下于次日搭上一辆牛车往飞翼城出发，可是在半途上却遭到打劫又被半人马给抓回了斗都。

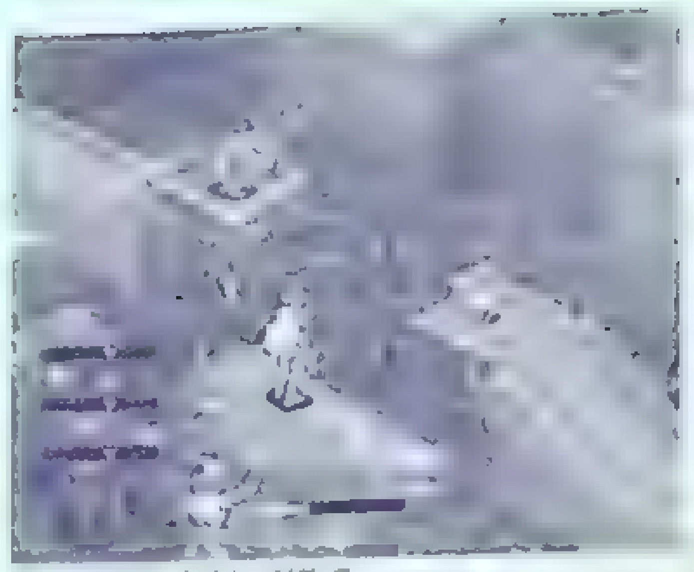
半人马兄弟允许众人参加武斗大会。

首先是在岩浆中比赛的烈火斗场、每方共三人依次出场，而每方脚下有一个土台支撑着，可以通过将所有的三个人都击败，也可以将对方脚下的土台打塌从而取得胜利，不过土台的生命等于本方所有三个人的生命总量。建议大家攻击土台可以较为轻松地赢得比赛。

接着就是不可使用魔法的禁咒斗场，建议先集中全力将对方后排的耶米泰打倒，这样两个肌肉石人就会由于没有人领导而互相对打，这样最后就可以轻松获胜了。

最后就是决赛斗场，龙绝对不是传说中的冠军加兰多的对手。不过在他的帮助下众人暂时逃出了巴利欧与森特的魔爪。

加兰多告诉龙，希望他向东到一个叫做天使之塔的遗迹，在那里能够使得



自己的能力得到提升。

龙一行人一路来到了梅卡斯峡谷，没想到又被半人马兄弟截住。

龙一行人将盗贼打跑之后加兰多也赶来了，最后众人好不容易的解决了这对半人马兄弟的合体后决定先去飞翼城，让妮娜公主回家。

下面房子外右下角有【龙之力（寒冰）】。

回到了飞翼城，在欢迎公主归来的盛大宴会上得到前往东方领土的过桥通行证。

妮娜回到了房间，这时忽然从外面传来了打破盘子以及女孩子的尖叫声。

妮娜离开房间后到刚才吃饭的餐厅向哭泣的女仆问话，得知她打破盘子的原因是一个奇怪的东西从她脚边跑过。

接着由王宫最右边的楼梯一直往下走，当通过厨房再往下来到地下室的酒窖，在酒窖里面一个往下的梯子处前方的木桶边发现了刚才的小东西，果然是小桃身边的小机器人哈尼。

但是它立刻又跑掉了。当回到房间走到阳台上时正好看见小机器人便追了过去，一不小心妮娜就和哈尼一起摔出了阳台。没想到妮娜竟然飞了起来……

发现哈尼不见了的小桃四处寻找，终于找到了摔在草地中的妮娜和哈尼。就在小桃在帐篷中帮助哈尼更换能源的时候，外面的几个人就提到了往后的旅程。结果妮娜还是决定和大家一起冒险。

一行人来到检查哨靠着通行证通过，虽然士兵对公主有所怀疑，但是在加兰多的机智对应下，还顺利的过了关。

通过了检查哨的一行人先向左来到海边的问号小屋，可以找到【龙之力（雷电）】。

接着可以向右前进来到港都拉巴拉

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]42	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	龙之力
[illegible]	[illegible]
[illegible]之[illegible]	[illegible]

师 匠

在游戏中[illegible]为每[illegible]主角选择一个师匠，[illegible]。选择师匠后每一次升级后的[illegible]不同，而且升了几级后再与师匠交谈就[illegible]学到新的技能。十分的有用。建议在[illegible]就拜师，这样容易学到技能。[illegible]，我们没有能够找齐所有的师匠，或者学齐所有的技能

姓　名 朵兰
地　点 [illegible]
条　件 身上带有十五种不同的武器
结　果 攻击力+1、速度+1、生命值-1、AP-2、命中精度
学得技能 独占、败功、偷盗

姓　名：迪蓝达尔
地　点：飞翼城城墙夹缝中走到底问号处的小屋内
条　件：无
结　果 ???
学得技能 打魂功、坐势、刀背砍

姓　名：梅加斯
地　点：马克尼鲁村西侧的问号处
条　件 交出身上所有的金币
结　果：攻击力-1、防御力-1、AP+1、智力+2
学得技能：冰、聚风、魔球、狂风

姓　名：巴巴德尔
地　点：席达森林中巴巴德尔的小屋
条　件：无
结　果：生命值+2、攻击力+2、防御力+1、AP-2、智力-3
学得技能：恶鬼斩、怒气、超必杀技、灭杀

姓　名 贤树
地　点：研究所东南方的树林
条　件 由培克洛与贤树交谈，并交出"智力之实"
结　果：生命值-1、攻击力-2、防御力+1、AP+1、智力+2、对火炎弱
学得技能：溯决、灵光一现、全体强防

姓　名：弘达拉
地　点：乌鲁坎达巴
条　件：交给他 10000 个金币
结　果 攻击力-2、AP+1、智力+1、圣属性上升
学得技能：不祥

姓　名：耶米泰
地　点：达纳山地东边轨道旁的小屋
条　件：交给他 10000 个金币
结　果：攻击力-2、防御力-2、AP+4、智力+4
学得技能：心剑、生命能源、保护

准备搭船前往此行的目的地——天使之塔。

从船运工会处得知船长人在宿屋，找到船长却要龙到码头找船运工会长的女儿。

来到码头却遇到了船运工会的会计贝特以及刚刚被他气走的船运工会长的女儿夏朵。

回到酒馆从船长那里得知无法开船的原因是因为火山爆发。

从路人口中得知船无法进港的原因是灯塔坏了，但是里面有魔物而无法去修理。

次日一早众人来到港口找到了贝特，没想到妮娜操之过急，反而吓走了贝特。

为了帮助贝特打败吉古进入灯塔去修理，龙拿贝特的一千个金币替他买装备。

之后与贝特交谈，准备好装备后与他对话，选择开始修行吧就可以开始训练了。（训练中回合撑得越久越好，但是一定要在 20 回合之内打倒贝特才可提升他的能力。训练好了以后再选择修理灯塔吧就可以开始贝特与吉古的决斗了，要记住的是在决斗中龙他们只能够观看以及防御。）

当贝特打赢之后再前往码头找他，贝特交给了龙他们【工会徽章】。之后便可进入灯塔了。

进入灯塔后利用小桃轰掉许多木桶，这样就可以进入了主灯塔。

先到右下角出去后可在灯塔外找到所需的三个【火魂弹】。

然后往左走到底，进入房中上楼梯将火魂弹丢入熔炉中。然后去开主电源等仪表稳定（即不再变化），最后当波峰至仪表中央上方（会闪一下出现一个小白框）时趁机拉下把手可出现能源波（如果火魂弹用完可以到此地武器店购买）。

之后便去切换其它的把手将能源波传送到塔顶。

接着将挡在塔顶前的百目怪打倒后上塔顶拉下开关。

当拉下开关后忽然出现一只小妖精阻挡龙将灯塔上的火点燃，可是已经来不及了，那妖精便留下【精灵之泪】给一行人并告诉他们只要拿着它，到任何一个花园就可进入妖精之村。

在塔顶可以找到【龙之力（魔法）】。

因为妖精的事所以一行人立刻前往花园中拜访了妖精们，在妖精的指点之后一行人便由小屋往左来到海边，解决了变态的海豚后众人回到港口的酒馆向船长报告灯塔修好的事情后再到码头找贝特要搭船，可是还是没有船，

于是再去找船长，这次得到可以通过火山的【工会会长的信】，于是众人不得不向直布罗火山前进了。

进入火山后将信给最右边的守卫看得知入口在最上面，所以便一路往上走进入洞中。沿途可以有一个【龙之力（奇迹）】一定要得到，接着在岩浆中的走道上出现了一个怪老人奇夏布洛。他带着两头火龙路法斯、亚比拦住了众人的去路，解决他们后便可往前走出火山。

走出火山后向右前进先来到位于天使之塔左边的乌鲁坎达巴。

加兰多推开石头后见到了村长。

商量之后由龙、小桃及加兰多三人来进入天使之塔。

设法从右边的入口进入塔内。

姓　名：贝斯
地　点：飞翼城中央的喷水池
条　件：龙长大后完成捉迷藏任务
结　果 攻击力+1
学得技能：前锋阵形

姓　名：拉古
地　点：飞翼城中央的喷水池
条　件：龙长大后完成捉迷藏任务
结　果：防御力+1
学得技能：不详

姓　名：李
地　点：飞翼城中央的喷水池
条　件：龙长大后完成捉迷藏任务
结　果：智力+1
学得技能 不详

姓　名：薇茵
地　点：飞翼城中央的喷水池
条　件：龙长大后完成捉迷藏任务
结　果：生命值+1
学得技能：加强阵形

姓　名：荻丝
地　点：直布罗火山神殿
条　件：不详
结　果：不详
学得技能：不详

姓　名 龙之神
地　点：龙族之都
条　件：拿齐 18 个龙之力
结　果：攻击力+2、防御力+2、速度+1、智力+2、生命值-6、AP-6
学得技能：不详

钓鱼宝典

名称：钓场一
地点：马克尼鲁村西面
鱼种：七彩鱼、蓝水母、南美热带鱼

名称：钓场二
地点：牧场西面
鱼种：南美热带鱼、棕鱼、火红白肚鱼、马尼洛

名称：钓场三
地点：莫朗吉山南侧
鱼种：蓝水母、大嘴鱼、火星章鱼

名称：钓场四
地点 梅卡斯峡谷西侧
鱼种：火红白肚鱼、七彩鱼、大嘴鱼

名称：钓场五
地点：飞翼城向东过桥的岸边
鱼种：南美热带鱼、棕鱼、七彩鱼、大嘴鱼、吼嘴鱼

名称：钓场六
地点：塔的南方
鱼种：飞翅鱼、暗褐白肚鱼、印第安鱼、章鱼、马尼洛

名称：钓场七
地点：经过检查哨，过桥后的北面
鱼种：飞翅鱼、绿水母、红鱼

然后到达有一个大石头的地方，用加兰多将石头推成可以连接三处平台，这样就可以通过平台进入塔的最深处。

加兰多要其他人先往回走因为他要跟龙先到前面看看。来到前面看了四个石版上的字，发现加兰多的名字也在上面，原来加兰多一族的使命就是灭杀龙族，于是加兰多便向龙发起了攻击。龙无奈将加兰多打倒，龙突然变成了一只龙并进入了沉想……

过了好几年，加兰多找到了又化成人形长大了的龙。

两人一番交谈之后，决定结伴前往天使之塔再度探寻四百年前龙族与翼人族大战的真相。

走出矿坑来到右下的电梯来到地下二层，然后利用轨道的变化将石头炸开，打败随之而来的僵尸龙后得到【龙之力（黑暗）】和【龙之力（合成）】。

接着走出矿坑来到小屋见到工头，得知欧加通道上出现了怪物，于是两人决定前往看个究竟。

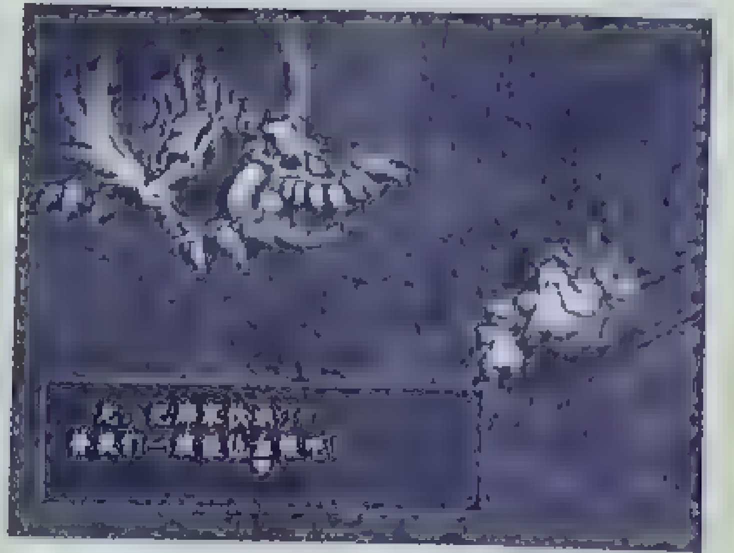
来到欧加通道，两人与传言中的食人虎打了一仗。

一直向东经过利伯特来到了乌尔奥要道。

先到马克尼鲁村休息一下了。

在宿屋休息时两人得知刚才遭遇的食人虎又在席达森林出现，两个人来到了席达森林。在这里龙终于找到了好久不见的雷伊。

龙与加兰多回到马克尼鲁村，一发现兹尔士鲁被刺伤倒在地上，他们接着前往马克尼鲁家，可在经过牧场时居然遇见了押送马克尼鲁的妮娜公主。交谈后妮娜加入了队伍。接下来的目标是要去暗市调查暗杀集团。



经过利伯特山和欧加通道后，来到了暗市。但是一进去却发现尸体布满了街道。从幸存者口中得知是一只豹子来攻击了此地，看来又是雷伊下的手。

赶到北方检查哨果然看到雷伊与敌人米古巴大头目正在交战，三人合力打倒了敌人后雷伊便加入了队伍。

一路向东来到飞翼城下面的艾古诺克要道，过桥来到了久别的农育场。在这里找到小桃。

在研究所东边的森林中找到了拜贤树为师学习本领的培克洛这一下当年的伙伴又再一次的聚集在一起了。

当龙、小桃以及培克洛回到研究所后发现幻矿瓦斯正在从地下喷出，来到上面来到有许多石头的地方，先让培克洛将石头踢到有标记的地方，然后助跑后再踢石头可以将石头踢得很远，最终将温室的玻璃击破，放出了里面的幻矿瓦斯。

再同样的击破另一个温室的玻璃后（这个需要助跑并拐弯踢石头），发生了地震，而且动力室的烟囱也冒出了奇怪的绿烟……

三个人立刻进入动力室，并且借助小桃将墙炸开，先来到电脑室调查一号电脑，莫名其妙地就解开了密码。

通过打开的一号门众人来到一间有奇异光线照射的房间，在规定的时间里面三个人找到了另外一个变异洋葱，从那里得到了二号电脑的密码是雷普索尔。

回到电脑室操作二号电脑打开了二号门。

进入二号门后再进入第一个遇到的二号门拉下开关，出来后向左走下楼梯爬上管子，捡到了一本修理手册，走下管子在黄色起重机向右走到一间房间，在

名称 [illegible]
地点 [illegible]
鱼种 [illegible]

成年后
名称 [illegible]
地点 [illegible]
鱼种 [illegible]马尼洛

名称 钓场十
地点 [illegible]
鱼种 [illegible]

名称 钓场十
地点 [illegible]
鱼种 [illegible]灯笼鱼、马尼洛

名称 钓场十二
地点 [illegible]
鱼种 开鼯鱼、[illegible]、游鱼

名称 钓场十三
地点 捡到【龙之力（??? ）】的海边小屋旁
鱼种 绿水母、飞翅鱼、暗褐白肚鱼、红鱼、开鼯鱼、印第安鱼、章鱼、灯笼鱼、绿章鱼、游鱼、马尼洛

名称 钓场十四
地点 梅卡斯峡谷
鱼种 火红白肚鱼、火星白肚鱼、灰鱼

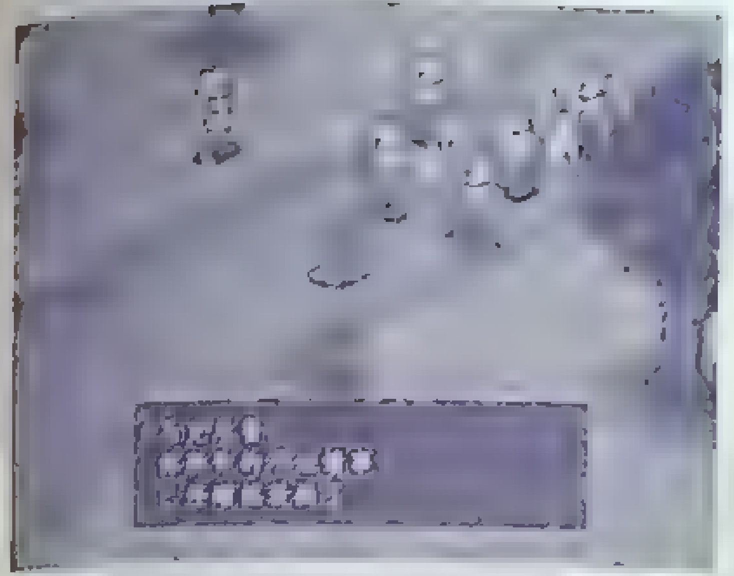
名称 钓场十五
地点 外舟的岛与上综合工厂的东面
鱼种 绿水母、飞翅鱼、游鱼、勇鱼、马尼洛

鱼饵与鱼

鱼儿是否上钩与鱼饵是否正确有绝对的关系，一般来说如果一种鱼吃一种鱼饵，那么它也吃同一类的鱼饵（比如说虫、重虫饵），下面是一些提示

南美热带鱼	虫、沉饵
棕鱼	虫
七彩鱼	虫、重虫饵
大鼯鱼	青蛙、虫
吼鼯鱼	虫
火星章鱼	虫
火红白肚鱼	沉饵
蓝水母	任何鱼饵
绿水母	虫、青蛙
灯笼鱼	射饵
绿章鱼	虫
开鼯鱼	沉饵、射饵
尖鼯鲈	青蛙
印第安鱼	青蛙
章鱼	重虫饵
暗褐白肚鱼	重虫饵、射饵
飞翅鱼	射饵
灰鱼	射饵
红鱼	重虫饵
红猫鱼	青蛙
游鱼	浮饵
勇鱼	中虫饵
马尼洛	金币

马尼洛交易店之一（钓场二）
达成条件：用金币做饵可以钓到周游世界的海底商



房中的左上角捡到了一本笔记，从中得到了三号电脑的密码是AA。

从这里房间的管子向上一直走可以找到【龙之力（力量）】。

然后回到电脑室输入密码打开三号门。进入三号门却发现了一个变异体，战胜后上楼梯从地上的笔记本得知要从低到高的排列。于是开始纪录压力表的数值：一号21、二号39、三号18、四号55、五号42。

回到电脑室使用右边的电脑，输入13254就可以打开四号门。从四号门走到最里面果然找到了失踪已久的所长正在为了复活自己的妈妈而进行变异体试验。打倒了喝下药剂后变身香菇怪的所长，小桃决定拉下开关并中断这项试验。

前往飞翼城，妮娜只带雷伊前往晋见国王。得知可以得到通行证，但还需要一些时间。

于是妮娜就带雷伊在王宫里转了转，并到在厨房遇到了小桃的宠物哈尼。然后在见过母后之后，两人得到了【通行证】。

正要离开，雷伊却被士兵认出是与龙他们一伙的，妮娜无奈只能将情况说明，但国王却依然要拿下雷伊。此时哈尼却往地下逃去，两人跟着来到了地下密室，这里竟然是一台传送的机器。哈尼很快输入了导航密码启动机器，妮娜最后见无法说法追来的双亲，只得和雷伊利用传送机离开。

在进入王宫前可以去广场上寻找长大了的捉迷藏四人组开始世界范围内的捉迷藏游戏。拉古就躲在飞翼城地下墓地的墓碑后面，李在飞翼城东北方的检查所的城墙背后、贝斯在达纳矿山地下三层、薇茵在废物村。

经过检查哨再由火山回到了达巴村，加兰多带领见过长老后再由卡兰多带领进入天使之塔召唤神明前来，但是被封印的荻丝却说神明不会来，她要加兰多去找凯斯多来解开她的封印，这样她就能够回答他的问题。

于是加兰多后回到达巴村与长老交谈后，长老告诉加兰多凯斯多现在正居住在由达巴村下方的海边一直向南走的潮流洞窟。

沿着海边走出现了一个因为退潮而显露出来的洞，走进去后要充分利用涨落潮的机会到达原本到不了的地方。当走出潮流洞窟后可以顺便得到另一个【龙之力（生长）】。

接着就可以来到古里夫，进去最里面找到年老的凯斯多。加兰多与凯斯多交谈后，后者答应为他解除荻丝的封印，但是要和龙单独谈谈。

龙交谈后走出屋子与加兰多交谈，选择第一项，回到屋中与凯斯多交谈选择第一项，打倒了凯斯多后了解荻丝封印已经被解除了，同时也从凯斯多的骨灰中找到了加兰多最强的武器【野兽之矛】。

回到天使之塔，一行人来到塔右侧的地下室，荻丝表示这里死去的龙之气太多，所以神明不会降临，解决方法就是去火山脚下的神殿去。

来到火山入口处进入火山的神殿，当龙看着神殿上的石碑时居然被吸了进去。

选择第一项后加兰多也进来了，于是荻丝便告诉两个人神现在在北方。于是一行人决定到达巴村北边的废物村搭船前往北方。

来到废物村到最下面正好遇到贝特，跟着他走出村子来到下面后。

先到左下角海边的房子里找到【龙之力（??? ）】。

人马尼洛，在里面可以买到许多特殊道具，但是普通的钱在这里是不通用的，必须要用钓到的鱼来购买道具。

银之短刀	七彩鱼×2、棕鱼×2
铁盔	棕鱼×1、南美热带鱼×2
皮护腕	棕鱼×1、火红白肚鱼×1
轻虫饵	南美热带鱼×3
中等青蛙	南美热带鱼×3
射饵	火红白肚鱼×2
浮饵	火红白肚鱼×2
特技墨水	七彩鱼×1、棕鱼×1
铃铛颈环	灯笼鱼×3、火星章鱼×3、红鱼×5
圣之围巾	吼鼯鱼×3、大鼯鱼×9、开鼯鱼×9

马尼洛交易店之二（钓场六）

连环甲	大鼯鱼×1、暗褐白肚鱼×3
绍绸短甲	印第安鱼×1、飞翅鱼×4
轻虫饵	暗褐白肚鱼×3
中等青蛙	暗褐白肚鱼×3
射饵	飞翅鱼×2
浮饵	飞翅鱼×2
特技墨水	章鱼×2

马尼洛交易店之三（钓场九）

智慧之环	吼鼯鱼×1、七彩鱼×5、棕鱼×5
毅力皮带	灯笼鱼 X1、七彩鱼×9、棕鱼×9
特效药	大鼯鱼 X2、七彩鱼×5、棕鱼×5
中虫饵	七彩鱼×2、棕鱼×3
上等青蛙	七彩鱼×2、棕鱼×3
顶饵	七彩鱼×3、棕鱼×2
悬浮饵	七彩鱼×3、棕鱼×2
特技墨水	火星章鱼×2、七彩鱼×1、棕鱼×1
佣兵之剑	尖鼯鲈 X1、吼鼯鱼×2、红猫鱼×1
四叶之冠	尖鼯鲈 X1、吼鼯鱼×2、大鼯鱼×1

马尼洛交易店之四（钓场十一）

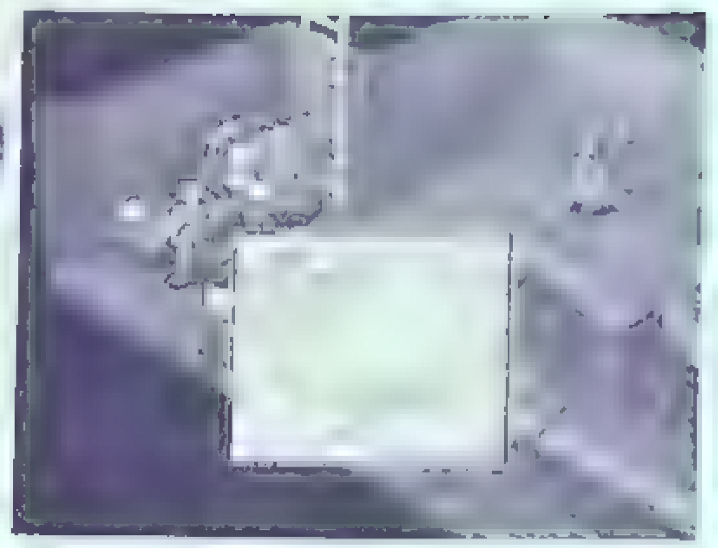
隼鹰戒指	吼鼯鱼×3、大鼯鱼×5
佛眼之帽	吼鼯鱼×2、灯笼鱼×2、红鱼×5
韦驮天之袜	尖鼯鲈 X1、吼鼯鱼×1、绿章鱼×2
圣灵石	尖鼯鲈 X1、开鼯鱼×2
铃铛颈环	绿章鱼×2、灯笼鱼×3、红鱼×9
圣之围巾	吼鼯鱼×3、大鼯鱼×9、开鼯鱼×9
特级墨水	章鱼×2、绿章鱼×1

马尼洛交易店之五（钓场十三）

除魔刀	游鱼×1、吼鼯鱼×2
毗沙门之枪	游鱼×1、开鼯鱼×9、红鱼×9
重虫饵	绿章鱼×1、火星章鱼×1、章鱼×2
优等青蛙	绿章鱼×1、火星章鱼×1、章鱼×2
狗爬饵	绿章鱼×1、火星章鱼×1、章鱼×2
深潜饵	绿章鱼×1、火星章鱼×1、章鱼×2
特级墨水	章鱼×2、绿章鱼×1

马尼洛交易店之六（钓场十五）

皇帝之剑	勇鱼×1、游鱼×3、尖鼯鲈 X1
生命之铠	勇鱼×1、游鱼×1、红猫鱼×3
爱之手环	勇鱼×1、尖鼯鲈 X2、红猫鱼×5
黄教僧戒指	勇鱼×1、游鱼×3、红猫鱼×5
[illegible]	游鱼×1、红猫鱼×1、灰鱼 X5
特级墨水	游鱼×1、绿章鱼×1



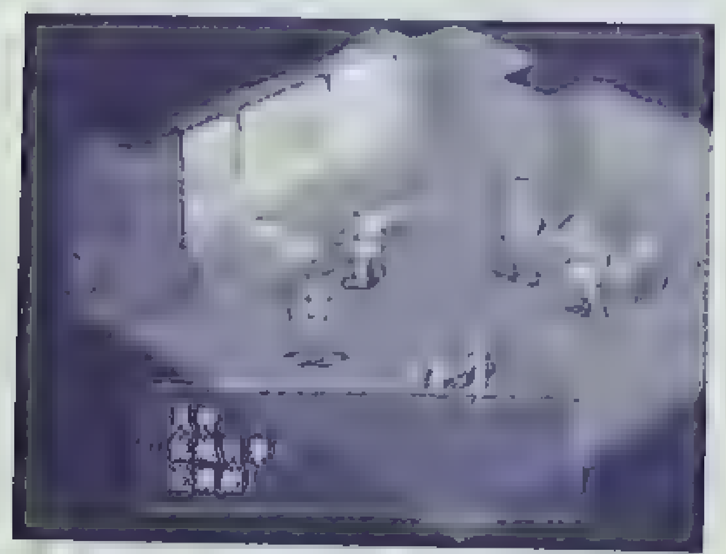
接着来到船坞从贝特那里得知船坏掉还没有修好，于是小桃自告奋勇要帮忙，在检查了船内部后，小桃表示可以修好，但是却缺少零件。于是龙只要与加兰多一起出来找零件。

来到废物村得到了通行证后，两人来到了机械海滩。

帮助大汉将海里的怪东西拉上来。

打败了怪鱼安古拉机械鱼后得到搜索零件的权力！

别忘了这里也有个【龙之力（突变）】。



零件A01：大汉左侧的海岸；
零件A02：船舱的右下角箱子上；
零件B01：大汉右下侧的机械堆；
零件B02：船舱一进去后往左的路上；
零件C01：船舱下楼梯右边把手的右方；
零件C02：船舱的左面的箱子后面；
零件C03：船舱下楼梯在左边把手的左前方；
零件D01：船舱一进去第一个转角处；

零件D02：船舱下楼梯在中间把手下面；
零件E01：船舱下楼梯在左边把手左边箱子后面；
零件F01：船舱入口边的岩壁旁边；
零件F02：船舱下楼梯在右边把手的右前方；
零件G01：船舱入口正对的岩壁旁；
零件G02：船舱下楼梯在右边把手的正后方；
零件H01：海滩右侧的岩壁旁；
零件H02：一船舱下楼梯在中间把手的正后方。

找齐了16个零件后便回船上将零件都交给小桃去使用，终于在漫长的等待之后船修好了，一行人使向港都拉帕拉前进。

来到拉帕拉，发现吉古已经改邪归正，成为了一个船长了。上船后找吉古交谈，当船出发后和同伴们商量之后决定前往海的彼岸。

强行开到外海的结果是大多数人都晕船了。

于是众人决定前往位于拉帕拉左边的渔村帕奇，找那里的村长问有关传说水手的事情。

但是当众人找到村长后，却发现他厌倦了吃鱼，一心向往梅卡斯河的美味。

来到梅卡斯峡谷的小屋向女孩打听才知道原来村长喜欢的是那里的寿司，在美卡斯河旁的钓场可以得到灰鱼，在茶屋山上井里可以让加兰多打到醋之水，在美卡斯峡谷小屋旁的树可以让培克洛摘些舍利果，

至于山葵草则要到欧加通道里才可以找到。

找齐四样东西回到女孩那里才知道做寿司要让灰鱼、醋之水、舍利果、山葵草按10、8、2、4的比例捏合2次就可以了，来到帕奇村找到村长，和旁边的老头交谈，接着就做出了让村长恢复元气的寿司。

为了报答龙，村长交给了他一本【海流之书】。

离开帕奇村，向上来到一间房间前的两块大礁石之间的问号处进去，在时间倒计时结束前按照到海流之书的指引要来到左上角的小屋并进入。

进入小屋中与传说中的水手交谈后得知要想去外海只有黑船能够做到。

当在海上遇到黑船后，众人决定从后面最帅气的向黑船冲击……

成功的登船后便由小桃带领进入，来到一个控制面板前，选择P3来到一个房间将机械手的开关打开，接着选择P2来到房间得到【ID卡】。

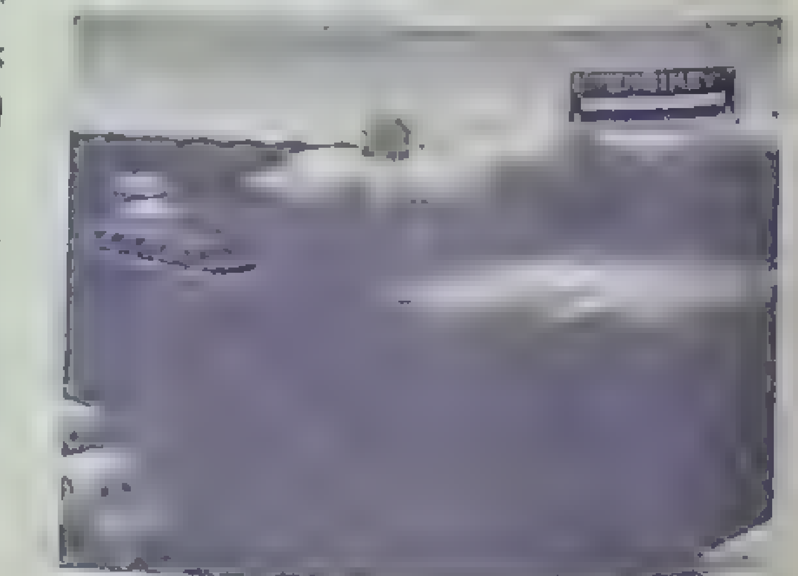
接着来到机械手处将三个木箱夹起来就搭起一条路（和夹娃娃一样）。

一路走来到电梯处使用【ID卡】上楼，来到控制室，调查过电脑后小桃要龙去按按钮。按完钮后会出现数字，如果是60，每"哔"的一声就加一。

当正好100的时候就要与小桃交谈，完了后整艘黑船就向外海出发了……

突然警报声响了起来，来到甲板发现有怪物飞来，

将敌人打倒后回到舰桥与其他人交谈，几天后终于靠岸了。



戏说：游戏热卖的7个理由！

（以下排名不分先后）

画面：现在的游戏，画面不好的，说是少之又少。精美的画面会让人有艺术的享受（笑），因为人们对某个新游戏的第一印象便是画面如何如何，因此，画面的好坏便决定了它以后的"人生之路"（再笑）。

至今还记得第一次见到FF7那美仑美奂的CG，口水慢慢地流了下来……啊，不好！被你们知道了！不许对别人说哦~

音乐音效：什么？你对这些不感兴趣？那我要说……你白玩这么多年了！想象一下，如果给"生化"配上悠扬婉转的……天啊，我玩的是什么啊！不行不行，坚决不可以这样！想体验"生化"的最高境界吗？来来来，就像我这样……暴风雨的夜里……打开窗户……拉上窗帘……把灯关掉……并把音箱开到最大……

突然！一个破窗者从天而降！吓得我的手从键盘上脱落下来！（真的！）还有更"恐怖"的——就在我苦苦寻找出路的时候，一只手慢慢的放到我的肩上！浑身打了个冷战，想到那是——僵尸！！壮着胆子猛回头一瞧……老妈怒目相视，"睡觉去！！！"啊--我的--%S#@S%！

游戏性：说白了就是好玩！看看"勇7"吧，为什么一个"画面仅局于SFC的游戏"，却卖掉了4500万呢？还不是因为它的游戏性非常之强？！"里面可玩的实在是太多了，问自己玩不厌吗"——摘自我的一个疯狂DQ迷朋友。退一步，再举个例子——"吃豆"都知道吧，不也是画面超简单，游戏性超强吗？

创意：这可是一个游戏热卖的"杀手绝招"啊！一个"生化"开创了恐怖AVG的浪潮，导致了现在同类游戏的泛滥；一个"盟军"使多少人痴迷其中；一个"DDR"又让多少少男少女翩翩起舞、尽显丰姿……当年，我可是为了"盟军"每天3:30起早，网吧鏖战3个小时，6:30回来吃饭，7:00去上课……结果，一上午处于冬眠状态，被导师%$#'@S%!.. 555~~

多人参与：什么是多人参与？"就是插上2个手柄一起玩啊！"OK，你可以去面壁了（汗）。"什么啊，才2个手柄就叫多人啊？最起码要4个手柄！！"这位兄弟，你也跟着一起去吧……（接着汗）老兄啊，你玩没玩过联机游戏啊！联机游戏才是真正的多人参与、多人互动。Q3、D2、SC、DF等游戏，虽不是完全的网络游戏，但也沾了网络的光，着实火了很长一阵子。尤其是SC，到现在还这么热，厉害。纯网络游戏，由早期国外的UO，到现在国内的石器、千年、网三等等等等~~也让N多人不能自拔呢。（偶最喜欢石器了）

品牌效应：就像买CPU喜欢Intel、AMD品牌的"心"多一些，游戏也是买"品牌公司"的多——Square是品质的代名词（虽然现在对此褒贬不一），Nintendo是游戏性的保证，Sega则是娱乐性的权威捍卫者……可以说，热卖的游戏基本上都是"品牌公司"出品的"品牌游戏"，而那些小公司出产的游戏想要成名，不是没可能，但往往很难很难。

广告："什么？这些关广告P事啊？！"这你就错了。广告是宣传游戏的重要手段。虽然广告做得多的游戏不一定热卖，但热卖的游戏广告做得一定多！以FF为例（别怨我，谁叫它太有名了~），Square为它动用的广告费动辄就是几百万美元，估计花在FF系列的广告费可以再多做几部FF的游戏了。就算你不喜欢这个游戏，也会因为这个游戏广告的狂轰烂炸变得内心动摇（笑）。最后，忍不住，掏出了银子……这一点，某些国产游戏做得实在是……游戏做得"好"，没有广告做得"好"！！

热卖的游戏，多多少少离不开上面这7个理由。

当然，还有些什么价格战啊，售后服务啊什么什么的，就先不说了~

作者 互动家园·哥斯拉 时间 2001-05-29.15:32:55 来源 南岛-加加村

靠岸后来到了一个都是机械的综合工厂，出来后来到左上的问号森林处找到【龙之力（转换）】，接着来到了机械墓场，再一路向东来到类似城市的废墟。

一进去小桃就发现了上面的雷达。

众人来到雷达下面的房间，捡到一把钥匙。

到左上角得到【龙之力（错误）】。

然后向下走一直到雷达右边的走到跳下，将玻璃踏破后进入里面的控制室。

在小桃看了激光的指示板后，选用钥匙再移动镜子，接着拨动开关使激光反射到四根雷管上以起动能源。走上传送台众人被传送了出去……

发现竟然回到黑船上。没办法只好继续在这里调查。走回到刚刚追哈尼的地方向右走，进入铁甲船内部发现了几块石碑，来到大石碑前，有四个开关。

顺序拉西、东、南、北四个开关，然后通过同时抬起的铁杆走到上层甲板。

接着利用移动平台踏上中央的平台，从而开启铁门。

然后一路走到甲板上，来到最顶端见到一台雷达，在小桃的操作下将它的收集器对着噪音最少的方向开始启动，回到传送室后调查仪表板就可以传送前往很多地方了。

首先别忘了到货柜工厂拿到【龙之力（光明）】。

接着就可以前往龙之都。

宴会后龙太累了睡着做了一个梦，醒过来后在外面找到了雷伊，接着找到了心情不好的加兰多，这时村长来到了三人面前，告诉他们村中年龄最大，也是最熟悉那场大战起源的硕果仅存的长老想见他们。

由深井下楼梯到地下，一路走到最内部就看到祭坛上有个老人坐在那。

长老为了检验龙的实力，变成了一条龙，战胜后就得到了最后一个【真龙之力】。

见到村长得知必须经过北边的工厂前往北方的死亡沙漠。

带着沙猪，众人向工厂出发了。

进入工厂的厂房后发现有个开关被激光围着，来到一个地面有电流的地方迅速的拉下两个开关后并快速的通过，然后再扳动开关来站到铺有蓝色地毯的高台上操作机器人（你怎么动，机器人就怎么动）关闭了三个开关。

将电流都关闭后用剑砍开关打开非常门就可以离开了。

接着就来到游戏中最难的部分，死亡沙

漠了。首先在沙漠中移动要花费时间，一天 24 个小时，白天 12 个、晚上 12 个。一个小时大约移动 40 步。最好是在晚上移动。接着就是分辨方向的问题，北极星（红色） 是永远在北方，不会易位。而伪北极星（红色）是会改变位置与高度的，西之明星（白色）则会改变高度与方向，当站在沙漠中央的时候它将出现在正西方。此外还有喝水的问题，一共可以喝 16 次水，扎营时使用一次可以恢复全部的体力，而行动中快渴死时使用，每 30 分钟以上（20 步）就会感到身体不适。先向北行，[illegible]西方的时候转向东北，一直走到西之明星[illegible]在地平线下后再一次往北。[illegible]一天[illegible]一个怪物，走进一看是只[illegible]，将它打倒后[illegible]了过去！

龙一横心，上去杀了沙猪，用它的肉救了妮娜。

众人来到[illegible]，村长告知在北方有个叫古都的遗迹。

进入古都，先购买一些装备（店员都是机器人），接着来到有四颗水晶的房间，先下楼按下开关可以将灯关掉，接着就可以看到红外线了。

接着避开红外线进入电脑控制室，关闭了紧急状态封锁后就可以来到一号月台。

使用电脑打开门，然后就可以搭乘升降平台，终于来到了高空之塔。

先向右走下楼后一直走到电梯前上楼开开关，下楼使用控制台选择维修甲板，坐电梯下楼后一直向前到另一个电梯前选休息区，来到目的地后来到左右都有楼梯的地方，由右边上楼起动电脑，可以关闭激光以及开启大门，进入右上的房间并走过传送带后来到治疗室、里面充满者可以治疗疲劳的气体，进入转角处的房间可以见到一个怪物在里面的温室睡觉，一旁有张 ID 卡。

于是将在此关闭开关让其中的瓦斯气体散去。

但这里还需要调整三座终端机调整缓冲，在缓冲区内利用正负极消除的原理设法调出一条通道，从而 进入这个温室，一阵激战之后将其击倒，并且得到放在这里的【ID 卡•B】。

然后由左边楼梯下去可以得到对抗植物的武器【橙弹】和一些上好的装备。

回到中央区（此时的战友需要由小桃和雷伊担当）再沿绿色的地砖进入另一区域，让小桃装备【橙弹】将挡在路口的植物消灭掉，然后进入后一阵寻找后，让雷伊打开锁着的门，然后经由电梯来到了所谓“天堂”的地方。

竟然遇到了当年失散的帝波，帝波忽然一挥手，引导龙进入了他和同伴们的内心世界，让龙用另一种方式了解真

相。

向前走遇到妮娜（为了摆脱母后与龙为伍），遇到石像交谈后向后遇到雷伊（想得到龙之力，但自知无法驾驭所以放弃），与左右有两块石碑的神像交谈后，不要动等新的路出现后再继续前进；小桃以见到了父亲梦想的机械世界而兴奋；加兰多则因为无法对抗强大的龙之力而手足无措，培克洛则劝龙要相信自己，相信自己的力量，最后龙看到了另一个龙，他要龙追随女神。

继续前进，终于再度遇到了帝波，原来他要龙明白他的伙伴都只考虑自己的事，而身为龙族则必须以世界为考量，所以他希望龙能与女神为伍，放弃龙族的使命。

但龙不为所动，帝波就放出地狱猎犬要将龙置于死地。一阵激战之后，龙终于将其击败。

帝波见龙从内心世界中回来，就现出真身一搏，龙与伙伴们同心协力终于将其击倒，得到了【ID 卡•A】。

使用这两张钥匙卡，龙终于深入到这里的中心找到了女神米莉亚。

龙决定不放弃龙之力，于是米莉亚决定毁灭龙以摧毁龙之力量，而龙也只有迎战这一条路了（玩家也可以选择放弃龙之力，结局为 Bad Ending）。

好不容易战胜了米莉亚……■

金庸群侠传Online 上手指南

文 / 无名小子　编辑 / 东东

进入二十一世纪，金庸小说在武侠文化界依旧独领风骚。随手捻来，市面上改编自大师作品的漫画、连续剧、电影、游戏可说是不可计数。尽管出现的舞台不断的在改变，然而小说中的主角魅力始终不减当年。作为新时代娱乐最前锋的网络游戏，自然也不会落于人后。一部《金庸群侠传 Online》 势必带给你对武侠世界全新的观感。

不论是初入江湖的后起之秀、或是已经闯荡网络游戏一段时日的老手们，要如何在这个全新的金庸天地中一展身手呢？现在就让我们来看看！

初生之犊不畏虎　无名小子闯江湖

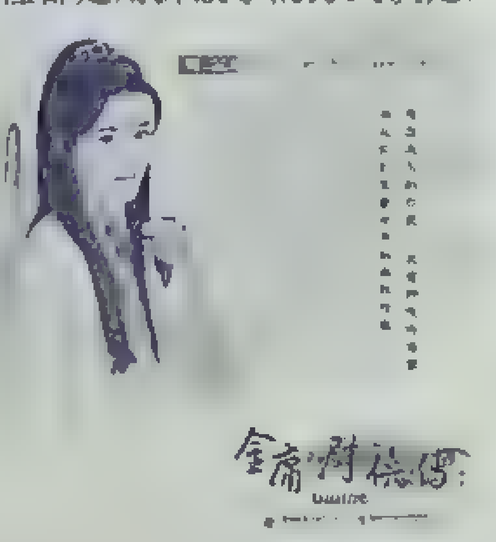
进入游戏，首先要创造一个属于自己、独一无二的角色。

属性一览表

臂力	臂力越大则所能背负的物品就越多,所造成的伤害力也越大 这项属性在初期就会有一定的威力
胆识	胆识高的人在战斗中有机会产生较多的攻击力,但相对会减低防御能力
悟性	与各项技能的学习密切相关,数值越高学得技能所需耗用的学习点数越低
福缘	福缘为人物在游戏之中进行事件时所用的参考值,换句话说就是运气,运气好很多事情便可以顺心如意的完成,运气不好的话可能会没办法触发某些事件
定力	影响玩家在战斗之中化解对手招式的能力,定力越高,便越能看清对手的攻击,当定力高到一定程度时,甚至可以进行反击
机敏	角色的平衡性,方向感,灵敏度,机敏高的角色除了速度较快之外,动作也会较为优雅,战斗时机敏高的角色回避的成功率也较高
根骨	限制玩家体格的发展及练武的基准,某些条件下会因为体质的关系影响可学习的武功,另外根骨也会影响日后生命力的上限

你所选择的中文名将会跟着你行走江湖一生。属性方面要多注意，这是游戏中相当重要的一环，相信各位曾玩过 MUD 的玩家们都知道，属性值将会影响你在理解武功上的速度，学习轻功上的难度，以及遇到稀世高人的机缘等等。此处列出一些属性的详细说明，希望玩家们可以自行由其中琢磨出属于自己的一套走江湖要诀。

这些属性都是用掷骰子的方式决定，



所以就看各位赌徒……啊……不……各位大侠、侠女们的运气罗！掷完属性之后会有五点的点数交由玩家自行分配，玩家可以自行加到喜欢的属性值里。

分配好属性后，接着就是外表的选择，男女共有八种外表可以挑选，女生有冰冷型、侠客型、美艳型与活泼型；男生有侠客型、江湖型、魁梧型、书生型，要招财的顺风耳，还是充满灵气的大眼睛，长长的人中，粗旷的双眉或是挺直的鼻梁都可以，连体型都有壮硕或瘦小之分，好好的创造自己独特的造型吧！

传音入密不稀奇　连系全国零距离

角色设定好后，就可开始进行正常游戏了，不过先不急着出去，熟悉一下界面

对话设定一览表

千里传音	所有人都会收听到,但是需要一定的你功修为
指定对谈	单一对象交谈
轻声细语	所在画面交谈
门派交谈	同门派的人交谈
组织交谈	同组织的人交谈
队伍交谈	同一队伍的人交谈

对战指令一览表

战斗指令	指令说明
战斗	与对方进行生死搏斗
评估	衡量对手的实力
发出求救讯号	对外发出求救讯号
是否接受外援	切换是否接受外来人士加入战斗
叫战	公开征求一对一 PK 对手
切换叫战开关	加入公开叫战的对手
组织队伍	组织冒险队伍,由组成者担任领队
加入队伍	向某队伍队长申请加入队伍
逐出队伍	将指定对象驱逐出队伍
脱离队伍	脱离现在加入中的队伍
解散队伍	解散整个冒险队伍

的设定才能得心应手，游戏中为了体恤新手，特地做了一个小小的新手训练教学。

在游戏的世界里，所有的移动都可用滑鼠即可动作，但为了体贴玩家，还设定了快速键，方便各位玩家以常用的键盘指令进行游戏。快速键除了可以使用点击的方式来触动，更可以搭配键盘让滑鼠左键有复合式的功能。

除了可自由安排十六个位置的快速键之外，亦可以自由指定指令的快捷方式，此外，你也可以自行决定某些界面的位置，使其可以在最适合自己的情况之下进行游戏。另外某些视窗还可以进行缩放

及大小的调整,让玩家更自由的选择安排自己的使用界面。

在这里,你可以使用直接拖曳指令图示的方式来进行快速键的建立及更换。快速控制键部分可使用〖F1〗至〖F8〗,亦可以使用组合键〖Alt〗、〖Ctrl〗、〖Shift〗等键及其他组合的方式进行。这些键相加之后的复合式快捷按键,总共有高达64种的组合。

战斗指令一览表

指令名称	指令用途
移动	一般行动
一般攻击	使用武器攻击对手
特殊攻击	使用特殊武功攻击对手,如点穴、施毒等
武术攻击	以所学习的武功攻击对手,如降龙十八掌等
阵法	使用阵法
防御	使用武器格挡,有机会对敌反击造成伤害
暗器攻击	使用特定暗器攻击对手
医疗	医疗自己或队友
放毒	使用毒术攻击敌人
养精蓄锐	待机,可快速补充精气神及内力
自动战斗	全自动交由电脑托管

谁说寇仇胆如鼠　好呼玩家是英雄

与一般的RPG游戏非常类似,产生战斗的条件大约有三种,一是在城外或是练功区随机遇到,二是在大地图上遇见会四处走动且会自动攻击的NPC,三就是与特定NPC发生特定的事件战斗。

武功的高低是看不出来的,所以切记不要瞧不起那些看起来弱弱的家伙,需知轻敌为兵家大忌,在不晓得战斗对象武功深浅时,更要小心为上。

战斗是采取半即时的系统,所以思考的时间不能太长,因为即使是发动招式时,其他的玩家或NPC角色也不会停下来,如果[illegible]自犹豫不决,那么[illegible]会倒在地上的人就很可能是你了……

要展现群体智慧　不要怕成群结队

网路游戏的最大乐趣就是寻找一些志同道合的伙伴一起闯荡江湖、解决那些只有集合众人智慧与能力才可以完成的任务。组队的方式与限制,将说明如下:

1、组队的方法:组队时,必须由一人为首脑(领队),进行队员的募集,当找寻其他适合的队员时,由领队的玩家向同一画面中的其他玩家或是熟人询问即可。当被该玩家认可时,便可以成为该队的队员。当玩家组成一队时,画面上只能看到领队玩家,当滑鼠移到有组队的玩家身上时,则会看到组队的标示及该队的人数。

2、组队的限制:组队不对玩家的阵营或门派作限制。发生特殊事件时,组队的成员会产生不同的反应。组队人数的上限为七人。

3、组队战斗的好处:组队并不能使玩家得到较多的经验值或增加属性的数值,那么,组队有什么好处?答案是可以以多欺少,哈!玩家可以同心协力打倒较强的NPC或对手。

生死大事我关心　P不PK都可以

为了区别出喜欢PK与不喜欢PK的人,特别设定了叫战系统。这样一来,喜欢PK的人可以尽情找人打个高兴,而爱好和平的人就不用担心老是被无辜波及啦!

玩家间的PK指令由一方发出,另一方进行认可的动作;如果对方不接受,则战斗便不发生。如果玩家强制性的对其他玩家使用PK指令,则不论对方是否接受都会进入战斗。发出强制指令的一方则必须受到一定的伤害,PK值必须要经由事件或死亡才能减少,所以非到必要,建议玩家尽量不要使用强制PK。

系统指令一览表

指令名称	指令用途
[illegible]	[illegible]现在所的门派,没有门派时不显示(没有门派武功减半,成为原先门派已定)
累计上线时间	[illegible]累积游戏上线时间
[illegible]	[illegible]特定物品
频道切换视窗	打开频道开关的视窗
[illegible]江湖外号	就是……更改江湖外号
新手说明	显示所有线上说明档案
萤幕对话开关	让所有对话显示在游戏画面
萤幕对话清除	清除萤幕上的对话
音效开关	切换音效开启或关闭状态
音乐开关	切换音乐开启或关闭状态
离开游戏	离开游戏
帮派相关指令	玩家间所组织的帮派专用命令列

这款游戏中的人物没有等级设定,而是经由使用武术而使得武术的等级得到提升。武术在使用时会提升其熟练度,当熟练度提升到某一个程度时便会使得该武术的等级提升。

若想得到对手身上的物品,那么就只能杀死对方才行。因此别忘了对其所遗下的尸体进行拣取、调查的动作。

如果身上带有PK值的时候,就会被都市守卫或是其他前来追杀的特定NPC攻击,这些NPC的强度对初级玩家是致命的。当玩家被都市守卫或特定会发生战斗的NPC杀死时,PK值便会下降1点。

死亡的处罚是很严重的,首先所有武术技能下降一级。如果有一样武术技能等级下降为0时,该项武术技能便会被移除。一旦失去,之后要使用的话便需要重新学习。

醉酒不似为情苦　刀剑不如情花毒

除了死亡以外,还有许多附加的其他状态,如点穴、中毒、空腹、失明还有特殊的"自宫"状态……等等。特殊的状态里,有自动解除与非自动解除两种,具体请看列表(如果中了毒门暗器,也会有特殊效果产生。如古墓派著名的玉蜂针、绝情谷的情花剧毒等等)。

特殊状态一览表

状态名称	自动恢复时间	状态说明	备注
[illegible]	视看而定	增加攻击力及防御力,但命中率会降低	
内伤(阳)	30分钟后	无法正常恢复精气神,逐渐扣气的最大值,攻击防御力降低	需以阳性内功治疗
内伤(阴)	30分钟后	无法正常恢复精气神,逐渐扣气的最大值,攻击防御力降低	需以阴性内功治疗
中毒	视毒性而定	持续损气直到解毒	
点穴	10分钟后	无法正常行动	内功有冲穴者可以自行冲穴
气血失调	30分钟后	吃药过量所致,精气神恢复速度变慢,此一状态不易医治	若再吃药容易引起角色昏迷
流血	无	若没有敷药止血,气最大值会不断减少,要进敷药治疗	若没有医治很快就会致死
昏迷	视冲击而定	无法做任何行动,也看不到画面,但可以说话求援	武学到达一定程度之后会无法说话
服药	药性退除后	快速恢复气,若本身在流血,30分后可止血	

新手上路瞧一瞧　多看多问别忘掉

一开始玩家会身处在客栈,可请好心的店小二哥介绍一下初入江湖的新手资讯。只要对著小二哥按下滑鼠左键就可以和他对话。以下就是与小二哥极有建设性的对话。

店小二:你应该是个初入江湖的新手吧,世道险恶,很多的事情一定得小心点才好。对一个新手来说,最好是赶紧学点功夫防身,另外也得多赚钱好养活自己。行走江湖多听多问是绝对没错的,不晓得你还想知道些什么吗?

无名小子:喔,说到功夫,如果要学功夫的话要怎么样才好呢?

店小二:想在江湖上行走,没有一招半式可以防身的话可是十分危险的,你可以先找个小武馆学点拳脚功夫,不过如果想学真正高深的武功的话,就非得要找个门派好好拜师不可的。

无名小子:没有钱就没有办法在江湖上行走吗?

店小二:嘿嘿!钱不是万能,可是没钱可是万万不能啊,举凡吃饭喝酒、休息过夜、买卖东西等各方面可都是非钱不可啊,一开始没钱不要太担心,你可以藉着出卖劳力来赚取一些基本生活需要的费用,当然了,如果你有一技之长的话,还可以靠着你的本领获得更多意想不到的收获的。

无名小子:劳力?是指做点粗重活来赚钱罗?

店小二:没错,通常在客栈、镖局、驿站、木匠铺或铁匠铺等地方你都可以找到一些用劳力的工作,像是送信、运货、砍柴、挖矿等小工作,只要完成这些工作你就可以得到一定的报酬喔,你可以到城里的这些地方去问看看,应该会有机会找到一些工作的。

无名小子:小二哥,你刚刚说的门派可以再多让我了解一些吗?

店小二:说到江湖上的门派那可真是多不可数啊,不过真正有名的倒也不是太多,举例来说像是少林、武当、青城、华山等都是一等一的名门正派,另外还有一些不属于所谓这些名门正派的行列的,像是各个城镇乡里的武馆,比较详细的情形的话你还是去问坐在角落旁那几位爷儿们吧,他们应该可以告诉你更多进一步的消息的。

无名小子:还可以学得一技之长啊,那真是太好了!可以告诉我要怎样做吗?

店小二:如果你想要习得一技之长的话最好的方法就是去找个师傅好好的学习了,目前可以学到比较实用的技能大概像是铸剑、木匠、厨师之类的工作,不过想要在这上面一展长才可也得付出相当多的代价跟努力才会有成果的喔!

听了店小二的一番介绍,相信对这个世界应该已经不是那么陌生了吧?再来我们去听听客栈中的镖师是怎么说的。

无名小子:这位兄台请了,请问你可否告诉我有关门派的事?

流浪镖师:门派?好吧,那我就大概的讲给你听吧,基本上想要学到好的武功的话就一定得加入门派,在武馆里可以学到的都只是三脚猫的功夫而已。可是要找到一个适合你的门派并不是一件简单的事情,你要了解在武林之中是有正派跟邪派的分别的,你若要加入正派的话就要有好的名声;若想要加入邪派则刚好相反。当然除了名声之外,各门派多半都还有其他的条件,不过这就要看每个门派的规定了。

无名小子:你刚刚提到的武馆在哪里,我可以到那边去看看吗?

流浪镖师:你可以在城里四处逛逛,通常武馆所在的地方都明显,应该满容易就可以找到了。

无名小子:名声?那名声的好坏又有怎样的差别呢?

流浪镖师:你的所作所为通常都会让别人对你的评价会有所改变,这就是所谓的名声,如果你平常喜欢行侠仗义,你的名声就会越来越好。相反的,如果你喜欢干些鸡鸣狗盗之类的事情,到最后你可能就会为正派人士所不齿。不过你要往正派或邪派发展都看你自己的选择,这位小哥我看你大概还是初入江湖,我想你还是先四处逛逛增点见识才是。

听了这些江湖前辈所说的话之后,无名小子心中出现了一线曙光,在看到一位玩家前来提出交友的讯息后,更是觉得兴奋了,你想面对全新的网络游戏挑战吗?不论你曾属于哪一个游戏族群,勇敢踏入这个充满著无限可能的江湖吧!■

半条命：反恐精英　技巧点滴

文／零零

一、关于操作：

玩“反恐精英”（[illegible]）[illegible]标和键盘的。[illegible]我发现，现在[illegible]一些古怪的操作方法（[illegible]）[illegible]

W：前进　S：后退　[illegible]
D：右平移　鼠标左键：开火　[illegible]
空格：蹲　Shift [illegible]
其它的都用默认值

我个人认为这种方法不科学，试想一下，在[illegible]时，局面十分混乱，你一个人[illegible]前进，[illegible]敌人端着重型武器准备“招待”你，怎么办！逃吧！之后有两种做法：（1）将手指从W键上拍走，放在[illegible]键上，后退。（2）将鼠标快速180度大旋转，对准退路，按下W，逃！要知道，敌人不是呆子，他们[illegible]按下开火键，然后你就……挂了。所以还是换一种更好的套键盘定义：

鼠标左键：前进　鼠标右键：后退　W：左平移
E：右平移　R：开火　A：跳
空格：蹲　T：换弹夹　N：使用物品
其它的都用默认值

用了以上的方法，你就会发现：左、右平移、跳、开火、前进、后退都有手指搭在上面。这样，从前进转为后退的速度就大加快了。被打死的机率也降低了许多。还有一种人，在玩FPS时十分紧张，打狙击时瞄准了一个人，因为太兴奋，按开枪键的力气太大，手动，结果打偏了。这多可惜！用了我的操作方法，这些问题都能解决了。

世界上没有完美的东西，我的操作方法也有许多缺点。但经过一些战斗吸取更多的经验，就没什么问题了。以后谁又开发出了更好的方法，请告诉我，大家一起探讨吧。

二、关于移动：

现在关于移动这一类的文章太多了，我也不多写了，想更深了解的话就去网上看吧！许多杂志上也有。但有几点是要重点注意的：

（1）在十分确定敌人的位置以前，行进时能用刀就用刀，这样会快很多；有墙就靠着墙走，这样会安全很多；在跳跃障碍物时要拔出手枪，将周围能打烂的东西统统打烂，这样跳的时候会很方便的。

（2）一遇到敌人就马上开枪，如果对方人多也要一边退，就算打不中，吓一吓对方也好。

（3）中弹时有一小段时间会移动不了，在这一段时间里有的人会不停地跳。跳是一点用也没有的，也许正因为你跳了，反而多中了几发子弹，死得更惨。遇到这种情况，首先要冷静，将准星对准对方，一边开枪一边平移。这样活路会大一点。

有些人喜欢蹲，有事没事就蹲一下。据说会让自己的身子变小，别人打不中。的确，蹲下是能避开敌人的头几[illegible]

[illegible]

三　关于战斗

[illegible]

是[illegible]

是[illegible]较好，[illegible]防弹衣的人，[illegible]比较好，因为人被打死，手枪会掉在地上[illegible]防弹衣却不会。

打[illegible]决后，就应该考虑到各种武器的性能方面了。资深一点的玩家都知道：MP5打得准，但威力不大，M4、AK和中狙都十分适用，但后坐力大，按紧了开枪子弹就都飘没了；AWM不开狙击镜根本打不中人，开了镜子在移动中都打不中（我就见过一个打狙击的，一边平移一边打，准星晃得很准，但就是打不中，便开始抱怨枪[illegible]），想成为一名[illegible]高手，当然要了解每一种枪的习性，针对不同的性能作出不同的反应，去横扫千军吧！

在游戏的过程中，经常会出现这种情况：两人一见面，开几枪后，都钻到附近的掩体里去了。面对这种情况，大多数人都会蹲在角落里等着对方攻过来，如果对方稍微有点经验，那个人就死定了。唯一能获胜的方法就是先发制人，在确定对方的人数与位置后，再看看弹药是否充足，就冲吧，有手雷什么的更要使劲扔！[illegible]效果更佳。敌人蹲在角落，眼前突然闪出个人，常常在反应之前就死了。

还值得一提的就是子弹的Reload。大多数武器Reload的时间都在1.5秒左右，重机枪就要2秒。在这段时间里，你就是敌人的一个会动的枪靶，因此必须尽快跑到掩体后或队友的保护中去。有时在某处只有两个人遭遇，而你干掉了他，并且周围没人时，最好Reload一下，即使你还剩29发子弹。还有一种十分常见的情况，你1对2，你子弹打光了，而对方还人子弹充足。怎么办？这时你首先要清楚：你正在玩的是CS，并不是DF！在CS里开枪是不用计算提前量的，而且一中枪就会很难移动，之后生还的机率就近似于0了。看看身边哪个掩体离自己近，不顾一切地冲过去吧。但如果对方有个神射手，你就只好等下局再打吧。

好了，就这些了。以上不算经典，更说不上是入书，有哪些地方说得不准确，还请各位精英给予更正。要是有哪位兄弟因本文而厉害了，以后见面手下留情，在我身上少洒点子弹，不然我会哭的……■

《赏金奇兵　西部通缉令》的一点技巧补充

文／雪中火

1）关于“CapsLock”键的使用：

此键的功能是“透视”。它会把被建筑物、[illegible]的人用轮廓线勾勒出来（敌人[illegible]，白色黑线，队友绿线，可拾起物[illegible]），在很多关这个功能相当有用。

2）关于“滚射”

在Cooper使用枪时，有时会发现图标变成“双叉”——一红一绿（通常在墙角或拐弯处），这就表示你可以使用“滚射”。方法是按住左【Shift】键不放，这时会出现一个半透明的我方人物（标志着滚射时，你将滚到的地方），再把鼠标移到目标身上，射击。你会看到Cooper来一个漂亮的侧滚翻，然后射击敌人。完成后，按鼠标右键，他又会滚会原先的位子（此着不只Cooper会）。

3）关于Kate

除了明确标出的5项技能外，Kate还有一特别的技能：由于她的身体轻，在爬过木制的悬桥时不会发出声音，其他人慢慢爬也会出声。

4）关于Cooper的连射：

在进行“动作预设”时，Cooper和别人不同，他可以在预设射击时，选择3个目标（或向同一目标开三枪，当然两枪也行）。方法：预设射击时，点完一个目标，再点其他的，每个目标脚下会有数字1、2、3。

5）其他小细节：

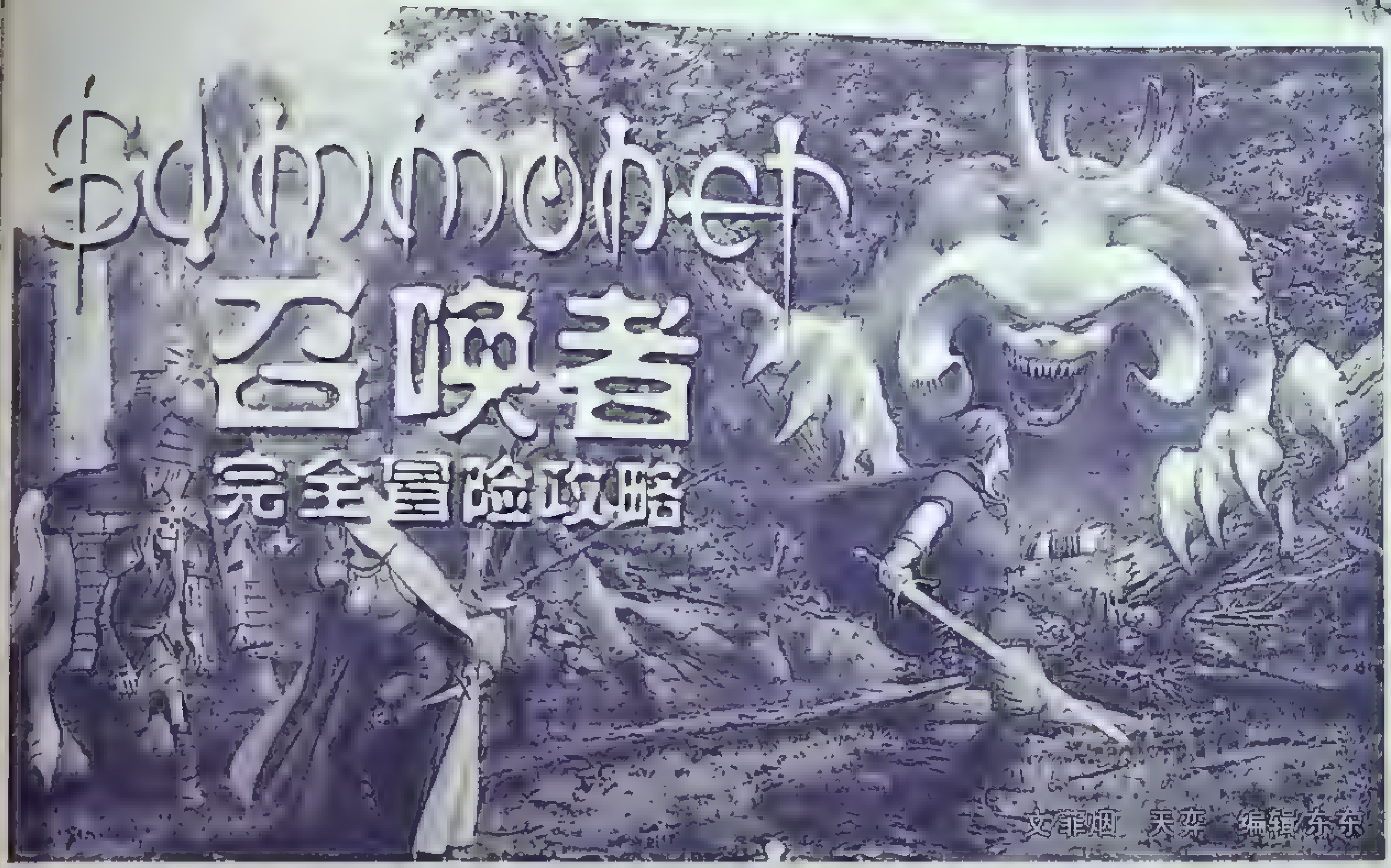
①【A】键为选择所有我方人员，【D】为全不选。按住【Shift】不放，可选择所有点中的人员（也可用鼠标圈划）。

②在进入建筑之前，最好先看看屋里情况。在门口站着（鼠标指向门），等会钥匙孔的图标中会出现一个人眼睛；红色表示里面有敌人，蓝色表示有百姓，绿色表示空屋或有我方人员。图标左上角的数字表示人数（若为红色，且数字小于3，Sanchez就可以显身手了）。

③在选定一个动作后，按住【Ctrl】，人物可恢复移动能力，放开【Ctrl】后，会马上进入动作状态。

④敌人视线切换。本游戏查看敌人视线的功能其实挺丰富，它可以把敌人到指定地点（按左【Alt】，点所选地点）的所有人编上号，然后用【Tab】键进行切换，切换到哪个人游戏画面就会显示哪个人的视线，便于你观察。

⑤Kate的镜子可以引燃Sam放下炸药后撒的火药。■



主要人物篇

◆Joseph

主人公，召唤者。小时侯曾经因为召唤魔鬼失误，毁掉了自己的家园，从此远走他乡。长大后，在Yago的感召下重新振作，担当起抵抗侵略，救国救民的重任。

◆Yago

原先是Iona岛修道院的僧侣，得知召唤者的秘密后，开始了漫长的寻找旅程。后来成为Medeve王国的宫廷顾问。

◆Jeksar

主人公Joseph的同乡，Medeve王国的勇士。多年前，他的家人因为Joseph的召唤失误而丧生，因此对Joseph怀恨在心。

◆Murod

Orenia帝国皇帝，篡弑君取得帝位。侵略成性，一直谋图吞并邻邦Medeve王国。

◆Aoqi

原名Qifeng，Orenia帝国的公主，因为Murod的政变而流亡到Medeve王国。与Medeve的王子相恋，但是最终被对方抛弃。后来改名Aoqi，成为Jade神殿的女王，是反抗Murod暴政的领袖人物。

◆Bellias

Medeve王国的国王。年轻时与Orenia帝国的流亡公主Qifeng相恋并生下女儿Sihua。为了继承王位，他最终抛弃了Qifeng母子。

◆Galienne

Medeve王国的王后。得知丈夫过去的情人和私生女的消息后，派遣刺客Tancred去杀害她们。

◆Tancred

Galienne王后派遣去杀害Qifeng母女的刺客。但他没有杀死女婴Sihua，而是把她收养了，并改名为Flece。

◆Flece

王城的女盗贼。原名Sihua，Tancred的养女，实际上是被Bellias国王遗弃的私生女。

◆Rosalino

Yago的女儿。因为母亲被Yago遗弃后病死，所以一直无法原谅薄情的父亲。

◆Somehan

Medeve王国的亲王，与王后密谋出卖国家，求得Orenia帝国的庇护。

上手指南篇

基本操控

移动——鼠标左键单击某点；或按住不放，角色即朝所指方向一直前进
视角旋转——鼠标碰屏幕左边或右边；或者按左、右方向键
视角拉近拉远——上、下方向键，或鼠标滚轮
物理攻击——鼠标左键单击敌人，角色将持续攻击
对话、捡物品——鼠标左键单击目标

注：
1、按住鼠标左键不放的移动方法可解决某些场合的出入问题，比如与 Yago 第一次见面后离开王宫。
2、头上顶着两个惊叹号的 NPC 才值得交谈。

屏幕菜单、按钮的功能（从左到右）

MENU——存、取档，图形、音效调整等
MAP——当前场景的微缩地图，以明确位置和方向
SOLO——单独行动按钮；点它后，队伍即暂时分开，各人单独行动
5 个角色头像框——代表队伍各角色
指南针——暂停游戏按钮；暂停时仍可进行旋转视角、查看行囊等操作
6 个功能框——代表作战、属性、魔法、日志、行囊、技能六大功能
6 个快捷技能框——将经常需使用的魔法技能拖放到这儿
注。

从城镇出来后，会到一个类似《金庸群侠传》那样的大地图，在大地图上漫游时有可能随机遇到敌人。

角色操控

基本状态——头像下的红、蓝两横条分别代表生命值（HP）和能力值（AP），AP 可自动缓慢恢复
切换——单击各头像，视角即切换到该角色，属性、技能、魔法、装备等功能项也相应切换
行动——其它队员自动跟随当前所选角色（默认 Joseph），点 SOLO 后各自单独行动
升级——角色等级提升时在框的右上出现一个绿色的+号，HP、AP 增加，获得数个技能点
角色特点——点功能区各按钮，查看其属性、装备、魔法、技能的详细情况
装备物品——在装备屏幕里，将物品拖放到相应的方格中；点鼠标右键可查看物品信息
AI 调整——在属性屏幕的下方，单击 AI 下的箭头可选择队员 AI（Joseph 的 AI 默认为 Melee）
注：
1、跟随的队员以所设定的 AI 进行行动，包括攻击、防御、链式攻击等。
2、任何队员遇到攻击时，会予以还击。
3、单独行动模式（solo）有其特定使用场合，比如 Lenele 城的下水道里。
4、买卖物品时，默认的是购买屏幕；要卖物品，点上方的箭头，切换到售卖屏幕。

作战

分物理攻击、魔法、链式攻击三种。

物理攻击时，出现的白色数字代表对敌人的伤害，黄色数字代表敌人造成的伤害，蓝色数字代表攻击调整系数，正的代表攻击伤害增加，比如从背后攻击目标，负的代表攻击伤害减少。

魔法分治疗、黑暗、能量、神圣、火、冰六个系，作用各不相同，早期经常用 heal 加血、用 protect 提高防护、用火焰箭攻击敌人；施展魔法需耗费 AP（Ability Points）。提高某个系的魔法技能后，可学会更多的法术；法术等级越高，耗费的 AP 越多。在 Skills 屏幕中查看各系魔法的等级。

链式攻击很新颖，其设计思路是用一套组合拳打得对手无法还手。它是物理攻击的延伸，需耗费 AP。成功施展一项链式攻击后，下一项必须不同。速度快的武器将增加链式攻击的成功率，哪怕伤害力小一些。虽然在 skill 屏幕里列了链式攻击的操作方法，但初学者可能仍然难以掌握，可按路径 menu/options/combat/ chaining 将链式攻击的控制由手动（mannual）改为自动（auto）。

召唤

只有得到召唤戒指后，才能召唤生物。不同的召唤戒指召唤出的生物也不同，譬如黑暗戒指召唤出的是黑火元素。被召唤的生物的经验等级取决于对应的戒指积累了多少能量。虽然不要求装备召唤戒指来召唤生物，但只有将它们配戴上后，它才能从角色获得的经验点中得到一定比例的能量。这个比例取决于召唤技能的高低，召唤技能的提高则依赖于技能点的分配。只有在战斗状态下才能召唤生物，而且召唤来的生物不能随队伍离开该区域

攻略流程篇

【序章】

是神创造了这里的生物，是神给这里带来了幸福。但是龙与恶魔的斗争摧毁了一切，又是神收服了八只龙和恶魔。神把自己的力量赋予了八枚指环和召唤者，一旦邪恶降临世界，召唤者就是正义的力量……

我叫 Joseph，古老王国 Medeva 的一个农民。九年前，当我还是个小孩子的时候，我的家乡 Masad 村遭到贼寇的洗劫。在与贼寇战斗时，我无意中召唤来了一只恶魔，它帮我杀光了盗贼，然后魔性大发，毁灭了村庄。残存的同乡们不能原谅我，我也不能饶恕自己，于是决定远离家乡，从此流放自己。

在流亡的日子里，我遇到了一个叫 Yago 的人，他一直在寻找"召唤者"。看到我手上的标记，他判断我就是他要找的人，并且提出帮助我掌握运用召唤指环的方法。但是，我拒绝了，因为那次过失，我发誓从今以后再也不用那股神秘的力量。

如今，世界已经不再安宁。邪恶的 Orenia 帝国对我的祖国 Medeva 王国虎视眈眈，Yago 劝我应该忘记过去，找到属于召唤者的古老指环，保卫自己的家园。肩负国仇家恨的我，从此鼓足勇气，开始了新的冒险。

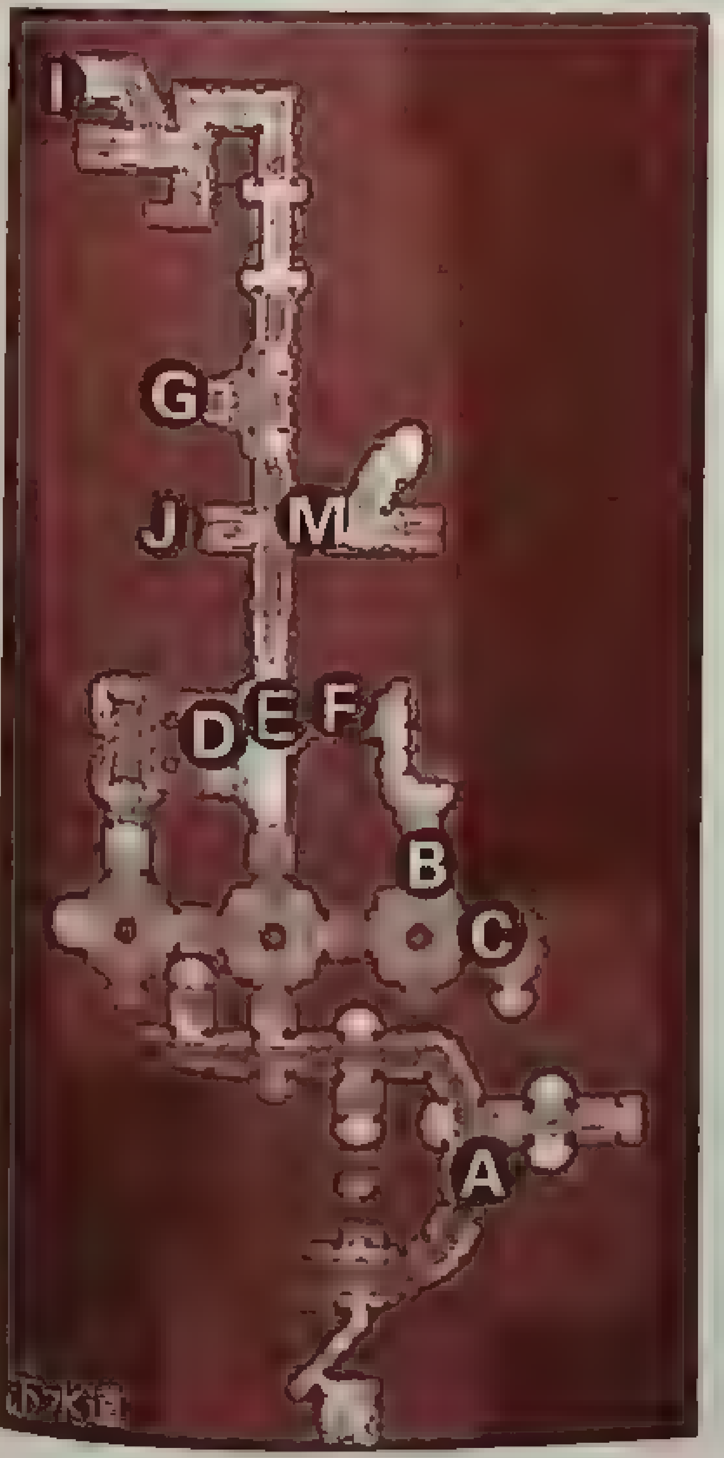
【第一章】

已经长大成人的我回到了自己的家乡 Masad 村。这里已被可恶的 Orenia 帝国军队洗劫，四处都是熊熊燃烧的火焰和村民的尸体。在村庄的正东方向，有一条通向码头的小路，码头边有三个村民在议论着什么。我走上前去，竟然还有人认识我！他告诉我，村中已经不安全了，不知为什么，帝国士兵正在到处追捕我，最好赶快到 Medeva 的首都 Lenele 去，那里最安全。正好 Yago 也在首都，我想他可以帮我的忙。

首都还是一片繁荣的景象。刚进入市场（Marketplace），在大道上就遇到了 Jeksar，他是我的童年玩伴，现在已经是一名军人。在我的那次失误召唤中，他失去了家人，所以对我恨之入骨。但他还是恨恨的告诉我：Yago 在城内的宫殿中，并成为国王和王后的顾问。

告别了 Jeksar，沿着大道走，穿过王冠区（Crown District）来到神殿广场（Temple Plaza）。可是四个势利的守卫就是不让我进去，无奈只好放弃。这时，来了一个神秘女子，声称能帮助我进入王宫，并把我带到下水道的入口处。在那里，我得知她就是有名的街头小偷 Flece。她不愿告诉我她进入王宫的目的，但我还是相信了她，我们一同进入了下水道。

一进入下水道，会看到紧闭的大门 A。不管它，顺路走下去，来到 D 处，看到三个掌管机关的机器人。与右边的两个对话，会打开 B 和 C 两处的大门，若扳动 F 处的木轮，会把大门 A 打开。让两人分开行动，我来到 E 处的大门前，



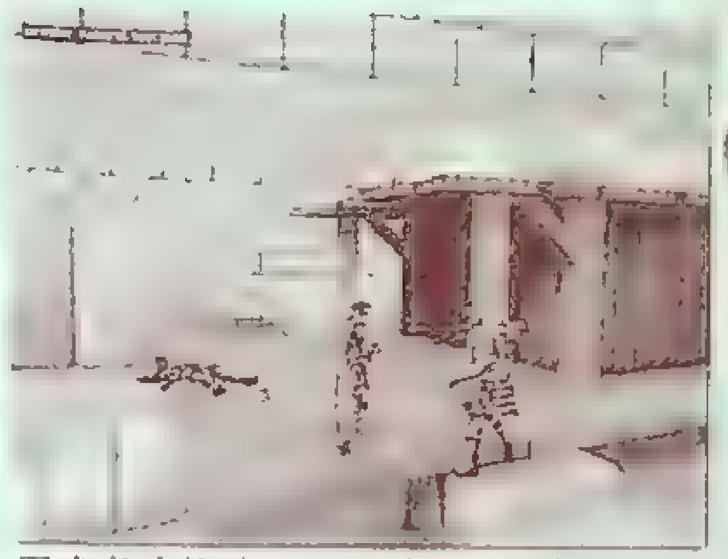
Flece 留在 D 处，让最左边的机器人先开 A1 后开 B1，我就趁门开门闭的机会通过了两扇门。迎面又是三个木轮和三个机器人，让他们把门打开，这时 A1、B1 和 H、G 处的门都开了，Flece 就能过来了。I 处通往 Lenele 的旧城区（Old City），但我们应该通过的是 J 处的王宫下水道（Lenele Palace Aqueduct）。一番激战后，我们终于来到宫殿地下的储藏室。此时，我告诉 Flece 我的目的是来找 Yago。而她也告诉我，她是来偷一个护身符的。因为怕我碍手碍脚，Flece 决定先帮我找到 Yago。

Flece 真是灵活机智，她顺着走廊一直往前走，借助空房间躲过守卫的巡查。最后来到一个有固定守卫把守的门前，这里肯定是过不去了。但是他左手位的一个房间里有楼梯，赶快上楼吧，Yago 就在楼上。躲过守卫，来到一间大房间，却看到一个奇怪的女人在与国王耳语，不知说些什么，但看得出来：国王很不安，而且不敢相信那个女人说的话。那女人走后，国王就把自己锁在里屋深思。Flece 在这间屋子里找到一把钥匙，用它打开 Yago 的房门，Yago 就在里面。Flece 说明来意，我和 Yago 终于在大厅中会面了。

Yago 告诉我，Orenia 帝国的皇帝 Murod 在多年以前曾经得到了一个预言：帝国将毁灭于召唤者的力量。所以，在得知我拥有召唤者的标记后，就四处追捕我。现在 Orenia 军大举入侵 Medeve 王国，国家和百姓面临着巨大的威胁，作为召唤者的化身，我应该忘记悲痛的往事，挺身而出，为国出力。他把九年前带给我恶梦的暗之魔戒还给我，并告诉我去 Iona 寻找光之魔戒，那里的修道院院长 Laurent 会帮助我。只有找齐了四个指环，我才能和 Orenia 帝国抗争。于是我开始了寻找光之魔戒的旅程。

【第二章】

在 Iona 岛上，我们找到了院长 Laurent。他把 Yago 的女儿 Rosalino 托付给我，并让她帮助我找到光之魔戒。原来，二十年前，Yago 也是这里的一名僧侣，后来他在 Jade 神殿中得到预言，说只有



召唤者才能消灭 Murod——那个与天神作对的邪恶皇帝。为了不让 Medeve 王国受到 Murod 的蹂躏，他决定寻找召唤者，离开了这个岛。在旅途中，他与一个叫 Ursanne 的女人坠入爱河并有了孩子：Rosalino。但是后来，Yago 为了继续了他的使命，抛弃了妻子和女儿。Ursanne 病死而 Rosalino 活了下来。怪不得 Rosalino 这个女孩总是显得那么忧伤，而且对我异常粗暴。

现在，我们应该去修道院的地下墓穴里寻找光之魔戒了。出了院长的塔楼，门口站着守卫者 Ovaard，向他要来地下墓穴的钥匙。最后，在"藏经阁"的一个书架前找到了入口。

眼前是一副石棺和十二个石像，推动每个石像，石棺就会打开，露出一个入口。绕过曲曲弯弯的小路，摆平大大小小的鬼怪，来到一个三叉路口前。先走两边的路，点燃每条路尽头的石球，中间那条路就会现出一个石室来，除了一具尸体和几名守卫者，地上还有我们要找的光之魔戒。

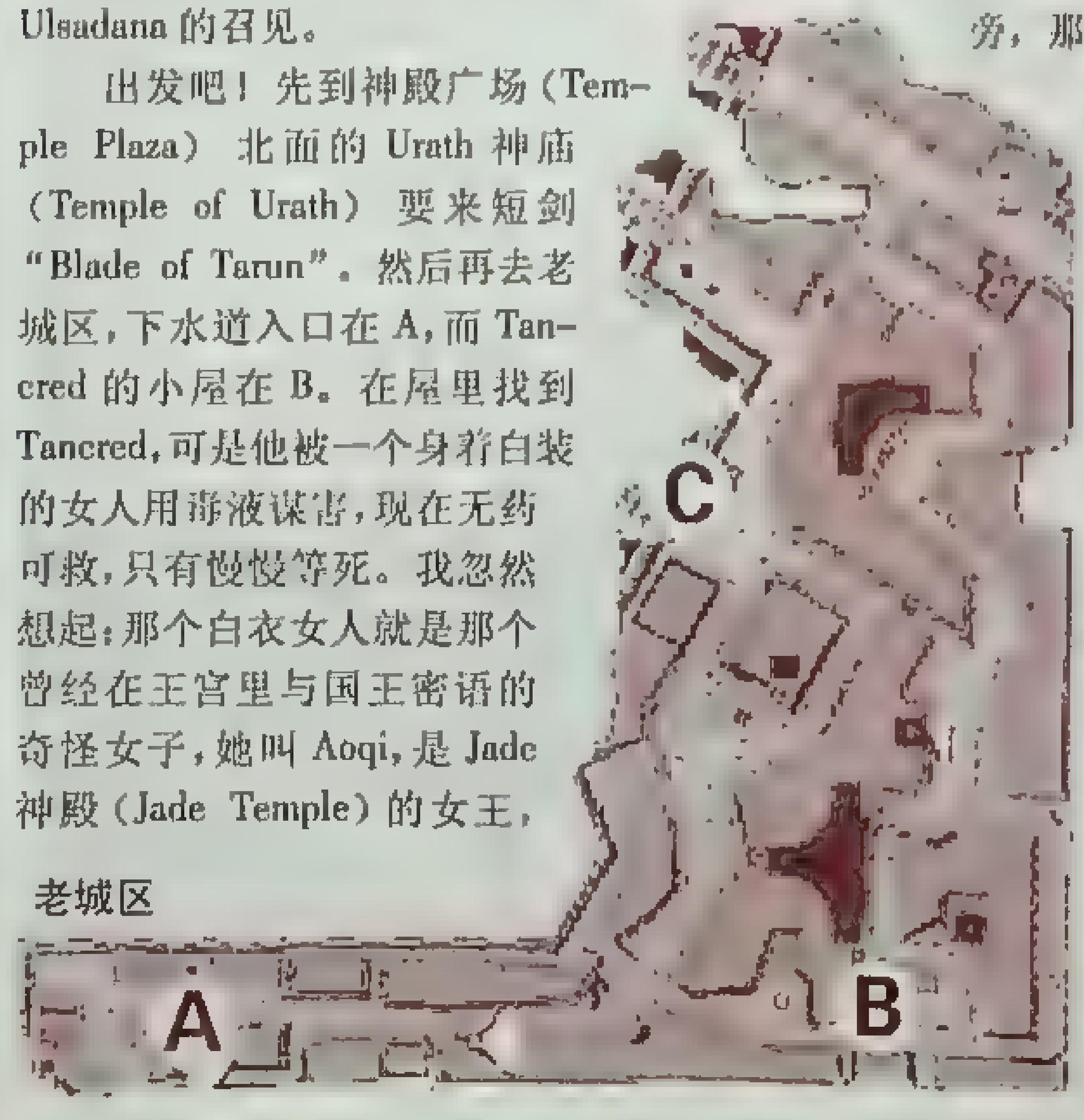
【第三章】

我们回到了王宫，虽然与女儿的重逢给 Yago 带来了伤悲的回忆，但光之魔戒找到的消息却让整个宫廷欣喜万分。国王 Bellias、王后 Galienne 和亲王

Sornehan 亲自接见我们。大兵压境，国王无力派大部队帮助我寻找余下的两个指环，但他把首都最好的勇士，我曾经的朋友 Jeksar 交给了我。虽然 Jeksar 依然仇恨我，但他还是把国家的利益放在了第一位，同意加入队伍。

王后对我说，在 Ikaemos 王国，领导者 Armun 曾经用石之魔戒与水神进行过战斗，他是为人所知的第一个召唤者。但是这个王国很不好找，需要到老城区（Old City）找一个叫 Tancred 的人，从他那里要一份通往 Ikaemos 的地图，这是找到石之魔戒的第一步。如果想找到火之魔戒，则需要去 Saanavarh 领地，那里由 Khosani 人和他们的首领 Ulsadana 统治着。不过那个种族的人很多疑，要想进入他们的城门，需要到 Urath 神庙向那里的祭司要一把短剑 “Blade Of Tarun”，那曾是 Ulsadana 王国送给我国国王的礼物，有它作证明，一定能得到 Ulsadana 的召见。

出发吧！先到神殿广场（Temple Plaza）北面的 Urath 神庙（Temple of Urath）要来短剑 “Blade of Tarun”。然后再去老城区，下水道入口在 A，而 Tancred 的小屋在 B。在屋里找到 Tancred，可是他被一个身着白装的女人用毒液谋害，现在无药可救，只有慢慢等死。我忽然想起：那个白衣女人就是那个曾经在王宫里与国王密语的奇怪女子，她叫 Aoqi，是 Jade 神殿（Jade Temple）的女王，只是不知为何来刺杀 Tancred。当谈及 Ikaemos 的地图时，与 Tancred 在一起的 Mahri 让我们到老城桥边的药剂师店铺 C 那里去买。



得到地图后，出了城门，会发现多了一个指向 Ikaemos 王国的标志，而在 map 模式中，会发现 Lenele 周围的四条路中，还有一条没走过，它会通往 Saanavarh 领地。

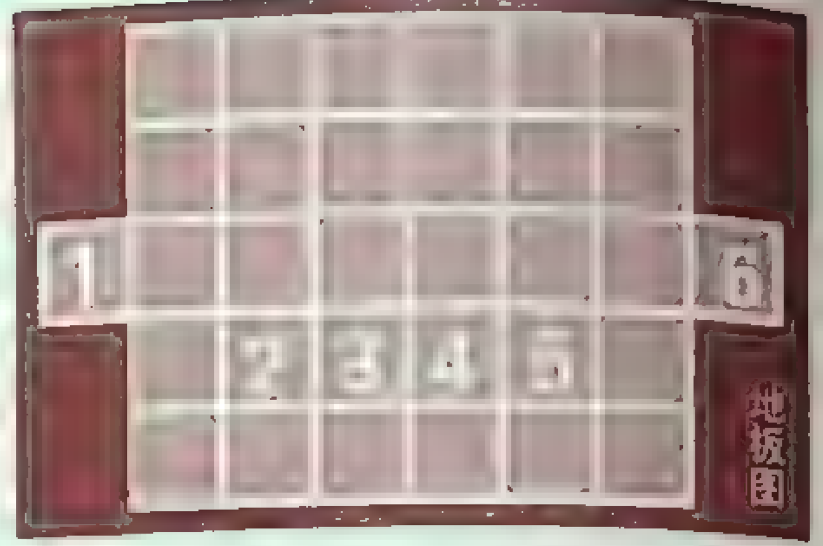
【第四章】

Ikaemos 是一片沼泽。当年，这里的人民信奉水神，可是水神却提出用孩童祭祀的要求。年复一年，终于出现了一位叫 Amoro 的召唤者打败了水神，但这片土地也在战争中变成了沼泽。穿过曲曲折折的小径，来到王宫（Ikaemos Palace）。

一进门的大厅里，矗立着一尊雕像，下面有四个机关，不过需要特殊的工具才能打开。先到四处搜搜，遇到包包裹裹一定要收好，这样就会得到四把短剑 “Auric dagger”、“Agent dagger”、“Brazen dagger” 和 “Cupric dagger”。收齐后回到门厅的雕像前，把机关打开，尽头的铁门开了，一个复活的石人向我们冲过来，干掉它，石之魔戒是我们的了！

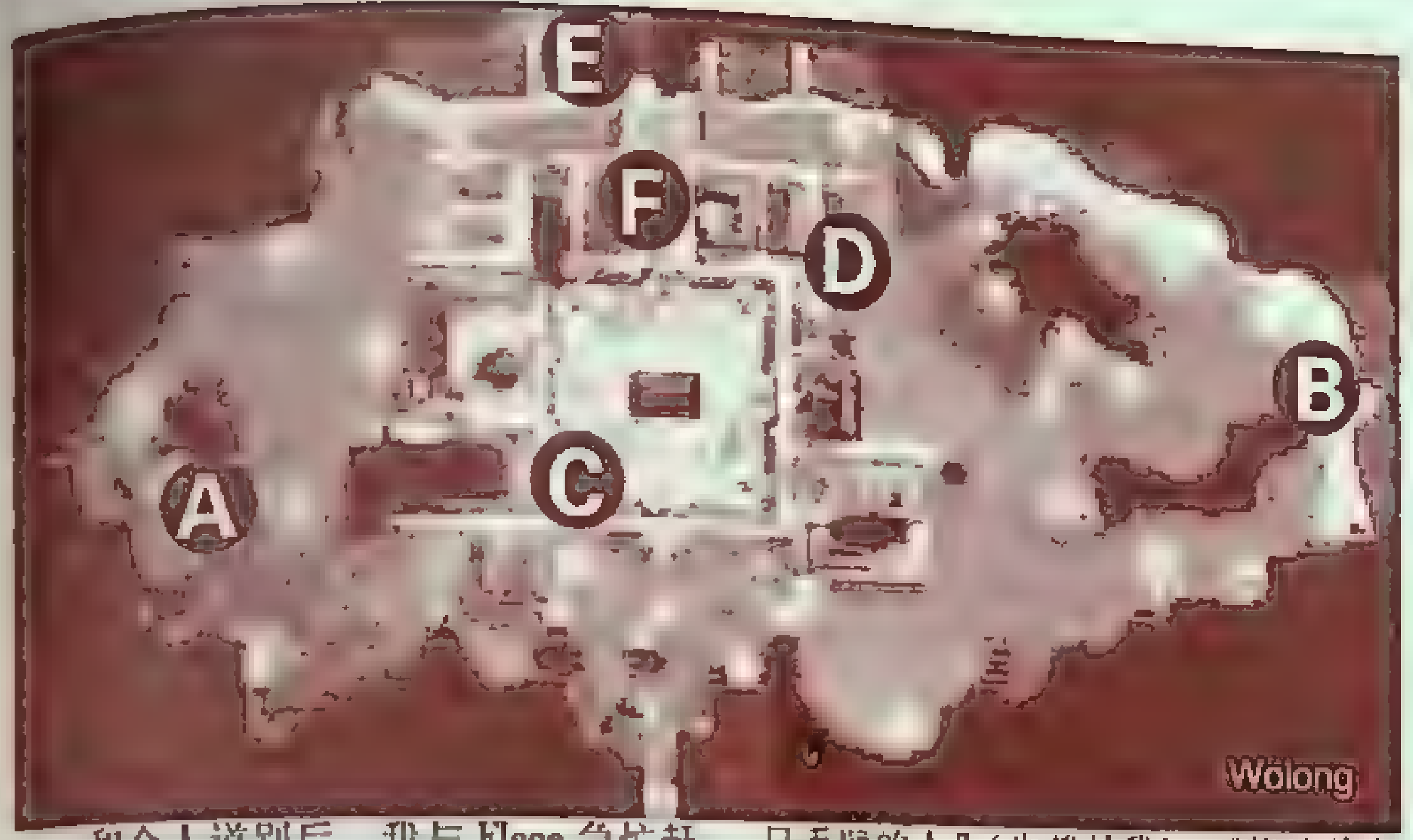
接着开始火之魔戒的征程。Lenele 旁边的陌生小路会把我们领到一座火山旁，那就是智慧山脉的最高峰。路上会遇到几个全副武装但样子很呆的战士，他们是 Saanavarh 的守卫者。把我们领进城后，石头仆人确认了短剑 “Blade of Tarun” 并听我说明来意，然后带我们去见他们的首领 Ulsadana。

首领告诉我，他们早就把火之魔戒深存地下。能否得到它完全取决于我们能否通过地下迷宫的考验。迷宫的第一个屋里只要不踩中间的圆盘，就不会有怪兽出来骚扰。第二、三个屋里是个机关，只要看清第三个屋内挡路的石头应该往东西哪个方向移才不挡路，就把第二个屋内该方向的同标志的石块按一下就可以了。第四个屋内有个石门和四个台阶，在中间的台阶踩一下，砍死四个守卫，石门就会打开。第五、六个屋又有机关，翻转第五个屋里的石块，第六个屋里就会有相应的石板出现。如上图的方法是最简单的了。在第七个屋里会看到以前看过的数字，在 1 和 4 上按一下，石门就会打开；要是按其他四个，就会有怪兽出来。最后来到迷宫的最下层，当我取下火之魔戒时，一个岩浆怪物冲了出来，经过几番拼杀，终于把它除掉。这时，旁边的大闸门开了，我们又回到了城中。



【第五章】

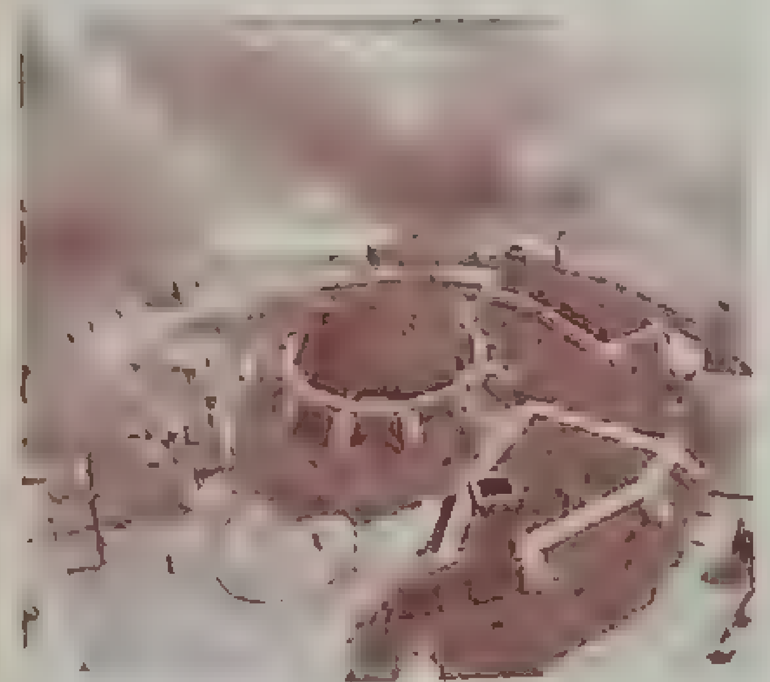
历尽千辛万苦，终于找回了四枚指环。我们快马加鞭赶回 Lenele，却看到城头飘着亲王 Sornehan 的大旗，而城内到处是断壁残垣和可恶的 Orenian 帝国士兵，一切都那么令人诧异。忽然看到了 Pedrog，在他的带领下我们穿过下水道来到 Tancred 的住所，在那里见到了王后和 Yago。原来在我们离开的日子里，亲王背叛了国王。为了得到王位，他与 Murod 皇帝达成秘密协议：在帝国截击我北方军队的同时，亲王为西面的敌军打开了城门。邪恶的军队潮水般涌入，首都沦陷。在逃亡的过程中，国王 Bellias 失踪，生死未卜，只有王后和 Yago 逃到了这里。商议之后，大家决定分头行动：Jekhar 和 Rosalind 负责把王后护送到 Iona 岛，而我和 Fleed 则要到 Urath 神殿，Yage 将在那里教我掌握魔戒的力量。



和众人道别后，我与 Flece 急忙赶往神殿。下水道和城内的地形大不一样，不过顺着城内的大道走还是很容易找到神殿。大殿里，国王 Bellias 被处斩，而亲王则对 Murod 皇帝俯首称臣。打败 Murod 的骑士后，Yago 来了。他把我带到神殿的密室，对我说：只有我把戴着四枚魔戒的手伸入火炉，魔戒才能融为一体，我才会拥有召唤者的力量。为了打败 Murod，我毫不犹豫的把手伸了进去，可是我错了。恶魔出现在 Yago 身旁，他们长笑不止，为毁掉魔戒和召唤者，又放出了其他三个恶魔而狂喜。而我在痛苦和绝望中，听到 Flece 也参与了出卖我的计划……

【第六章】

Flece 意识到自己受到了恶魔的欺骗。为了救我，她只身前往 Orenia 山。在那座山上，神曾建造了第一座神塔，而狂妄的 Murod 皇帝相信自己就是神的继承人，他也要建造一座。神塔内，Flece 见到了被抓来的奴隶 Jinghui，得知“那个一只手臂的人”（也就是我）可能被关在地牢中，只有这里的监工头子才有钥匙。



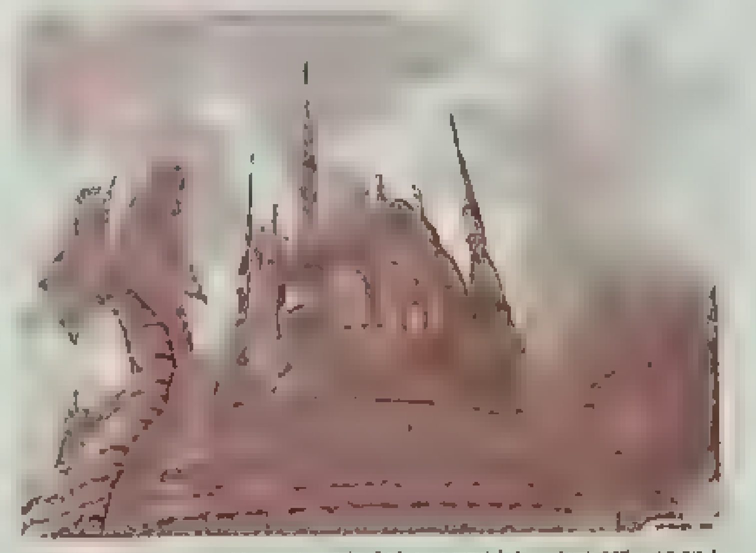
告别 Jinghui，Flece 来到塔的上层，出了门就是工地，右侧有一个小木屋，钥匙就躺在地上。返回塔的最底层，找到一扇可以打开的牢门，进去用钥匙把里面的门也打开，门外左边就会有一个大厅，我就被困在那里。

虽然对她的到来感到欢喜，但我还是不能原谅她的背叛。Flece 主动向我认错，并解释了一切：原来那个加害于我的 Yago 当时已经被恶魔所控制，而 Flece 在不知情的情况下，为了救助照顾 Tancred 多年的 Mahri 而出卖了我。于是我们冰释前嫌。Flece 为我依然没被皇帝杀害而感到惊奇，我解释道，如果我死了，就会有一个新的召唤者降生，只要把我地牢里关一辈子，那么这些年中就不会再有召唤者找 Murod 皇帝的麻烦，所以，他是不会杀我的。我问起其他朋友的境况，Flece 告诉我：Jeksar 还在 Iona 岛保护王后，而 Rosalino 在一个叫 Wolong 的地方等着我们，那里是 Jade 神殿（Jade Temple）的领地。虽然 Jade 神殿的女王 Aoqi 杀害了 Tancred，但是现在只有他们才能与帝国抗衡，而且那里的人善于疗伤，相信他们一定能医好我的手臂。

【第七章】

从一路上的形势来看，Wolong 已经受到 Orenia 帝国大军的威胁。在村庄西面的小树林 A 处，我们见到了 Rosalino。她告诉了我们一件鲜为人知的事情。原来，在 Khosani 的语言中，“Sahugani” 是指“有八个指环的人”，而 “Sahudoni” 是“有四个指环的人”的意思，而实际上共有八枚指环存在，这就是 Khosani 称我为 “Sahugani” 而非 “Sahudoni” 的原因。除了四枚魔戒，还有四枚神戒，它们分别封存了水龙、风龙、树龙和玉龙，而封存水龙的水之神戒就在 Wolong。

说完这些，她向我介绍了本地人 Sizhe，他是疗伤的好手。Sizhe 让我找齐 Onyx carp（鲤鱼）、Stick of charcoa（炭棒）、Window knife（木工刀）和 Traitor's rice bowl（杯子）。这些东西很好找，不过要先在这片树林中找到一个 Box，然后把它交给 B 处的流浪诗人，他就会交出炭棒。到 D 处的水果商那里要些水果，然后交给码头 E 处那个曾经看到过龙的渔夫，他就让他的水鸟抓到一条鲤鱼。C 处和 F 处的村民有木工刀和杯子，收齐后 Sizhe 就会念动咒语，制造魔药帮我疗伤。但这样还不够，还需要到 Wolong 的洞穴里吃一种叫 “Tail of the Rokhul” 的植物，之后找到奇迹之池（Pool of wonders），在那里冲洗伤口，手臂的伤才能全愈。



动身吧。过桥后冲上十六层天阶，就来到阴森恐怖的 Wolong 洞。刚走了几步，就会遇到被惩罚的 Caris，他说他还有三个同伴 Drazin、Aiha 和 Balis。继续走，果然在一个路口遇到 Drazin，这个人神经兮兮的，说着什么左啊右啊的莫名其妙的话。后来才知道，左右两条路有不同的机关，左边的是毒气，会使生命点数长期减少；右边的是地刺，会使人行动减慢，而两种伤都不能通过 Cure 来治愈。长痛不如短痛，我找准机会，带头冲过了右边的地刺。虽然我的行动慢了许多，但侥幸的是其他伙伴没被地刺伤到，而且

通过长时间的休息,移动力会自然恢复。过了桥,会遇到一道石门,扳动外面的机关打开,里面还有一个扳手。而在另一处,我们遇到了 Azha,可是他高傲不可一世,那就对他宣战。不成想这老家伙软硬不吃,打死他可真头疼。对了,附近还有一个可以启动地刺的扳手啊,把 Azha 引过来,老家伙一声没吭就挂了。捡起他的骨头,继续摸索前进,在河边遇到了对 Azha 恨入骨的 Balis,把 Azha 的骨头给他,这老家伙高兴得二话没说,就帮助我们找到了一条从河底通往河北岸的新路。耐心的走过一条条怪异的石路,终于找到了成熟得发黄的有毒植物,吃下它,对行动力缓慢和中毒都有好处呢。最后,我们碰到了一个守洞鬼,从他那里得到了水之神戒。再到附近的湖水里治愈伤口,又从一条新路快速回到洞口。

【第八章】

大伤初愈的我容光焕发。出了洞,从一名神殿士兵那里得知:他们正在女王 Aoqi 的指挥下与帝国军队展开战斗。村中一片狼藉,在码头打败帝国军大将 Pijing 后,我们来到了 Aoqi 面前。刚一见面,Flece 就忍不住质问她为何杀死 Tancred。而事实的真相却是:多年前,Murod 阴谋篡夺王位,杀害了 Orenia 帝国的皇帝 Gaodi 和皇室成员——只有公主

Qifeng 幸免于难。公主流亡到 Medeva 王国,与当时还是王子的 Bellias 相恋,生下了一个女儿 Sihua。但是后来王子为继承王位,不得以与 Galienne 成亲。王后 Galienne 得知丈夫以前的事后,就派 Tancred 去杀害 Qifeng 和她的女儿,免得以后这女孩回来与她的孩子争夺王位。

但是 Tancred 在得手后没有杀害那个可怜的女婴,还把她带回 Lenele 亲自抚养,改名为 Flece。不过更重要的是,Qifeng 并没有死,她就是现在的 Aoqi(所以,她就是 Flece 的亲生母亲)。后来 Aoqi 担当起反抗帝国的领袖重任,只能派自己的好友 Heyin 去照顾女儿。谁知 Tancred 为了掩盖真相,杀害了 Heyin。后来 Aoqi 到 Lenele,除了报仇以外,就是告诉国王,他还有一个女儿。现如今 Lenele 沦陷,恶魔肆虐,复国的希望就只能在我们的身上了。

Aoqi 让我们到村中去,在那里,我们见到了久别的 Jekhar。可是他带来的消息却令人万分气愤:原来王后是和亲王一个鼻孔出气的,她假意到 Iona 避难,实际上是去偷一幅能增强他们力量的魔法卷轴。而现在他们与四个恶魔联起手来,Medeve 人民正处于水深火热之中。知道真相后,Jashar 参与了 Jade 神殿的反抗斗争,这次随军来 Wolong,碰巧遇到了我们,还受人之托带来了一份厚礼——风之神戒。

【第九章】

现在还有两枚神戒没有得到。树之神戒在 Wolong 东北方的 Liangshan 圣地,比较容易找。可是那片树林也受到了帝国军攻击。穿过毒雾,冲过两道木桥,来到一座倚树而建的木屋前,树林的守卫者就在那里,他可以去除我们在毒雾里中的毒。越来越多的敌军向这里涌来,守卫者终因寡不敌众而战死沙场。从他的遗体旁边,我们找到了风之神戒。

玉之神戒在 Jade 神殿的龙眼中,那里有帝国重兵把守,不易得手。从屋后的道路赶往 Jade 神殿,万恶的 Murod 皇帝就在那里,与他决战吧!杀死这个暴君后,取得玉之神戒。

此时 Qifeng(也就是 Aoqi 女王)已经清理了城内的敌军,她让我马上赶回 Medeva 王国,四大恶魔正在那里肆虐。皇帝已死,四枚神戒已经收齐,但是四个恶魔依然为患人间。虽然能够收服他们的魔戒已经被毁,但 Saanavarh 领地的 Khosani 人也许可以重新制造出来。

借助风龙的力量,我们迅速来到了 Saanavarh 领地。刚进城,石头仆人就对我们倍加斥责。但面对当前的形势,首领 Ulsadana 还是决定帮助我重新造成四枚魔戒。不过那需要 Uadagar 的咒语,它被记载在一幅魔法卷轴中,卷轴就在 Iona 岛。

在 Iona 破烂的塔楼前,我们意外的遇到了 Yago。他对欺骗我一事十分后悔,我原谅了他,毕竟那不是他的错。他说,Iona 岛已经全毁了,如果那幅卷轴还在,就只能在王后和亲王那里。

【终章】

既然还有希望,就一定要试试。我们回到了 Lenele。为避开敌人,由 Jekhar 和 Rosalino 从码头的下水道进入城内,拐弯抹角来到破烂的王宫,亲王和王后正在那里。虽然他们掌握了卷轴的一些力量,但依然不敌我们。在他们肮脏的身体旁找出卷轴,回到 Saanavarh。

Ulsadana 早已等在城门口。他念动咒语,先造出了火之魔戒,令我们到地下迷宫收服来这里捣乱的火魔。任务完成后,光之魔戒和石之魔戒已经造好,到 Iona 和 Ikaemos 收服了光魔和石魔,再回来向石头仆人要来暗之魔戒。现在只剩下 Lenele 中 Urath 神殿中的黑魔了,为了家园,进行最后一战吧,勇士们!

一切即将归于和平,人民又将享受安宁。当九种力量合为一体,神得到了新生。站在云的顶端,看着自己的孩子安居乐业,神,会感到无上光荣……■

鬼屋魔影Ⅳ

抢鲜全攻略

文/卜鸿儒　编辑/游骑兵

首先说明一下,本文是基于先期发售的 PS 版本完成的,对于即将上市的 PC 版本,若内容有所调整,我们将会附加修正"补丁"。

在《鬼屋魔影Ⅳ》(Alone In The Dark 4)中我们可以选用两个角色,他们分别是 Edward Carnby 和 Aline Cedrac。这两人有一定区别:Edward Carnby 是一直以来"鬼屋魔影"系列的主人公,他一开始时就有一支双管枪。Aline Cedrac 则是新加入的角色,她应该是很有能力的吧,要不然怎么会来到鬼屋呢?现在玩家可以选用自己喜好的角色开始游戏了。

Edward Carnby 篇·Disc 1

1、The Wood

游戏一开始 Edward 就已经身处在树林的深处了,他与 Aline 通话后,两个人分别用手电筒确定了对方的位置,Edward 让 Aline 不要乱走,就在原地等他回来。

在这里有两条路可以走,但是左面的那一条路现在有一扇大门挡着,所以就走右面的路。不一会儿就来到了一处空屋前。进去后发现里面有一个受重伤的人,他要 Edward 在他死前最好离开这个鬼地方,但 Edward 表示他一定会回来的。与断臂人谈话之后,就在原地找到了一枚小青铜钥匙。

没办法,Edward 离开那个房间,继续前行。还没走出几步,就听到屋中传出几声明亮的枪声,不用想,一定是那个人归天了!

2、Outside The Manor

走到庄园外,遇到一扇门,用刚才取得的青铜钥匙打开门。刚进去就看到庄园里面的那只猎狗在一瞬间就被什么东西干掉了,满地都是它尸体的碎末……

不过这并不会将 Edward 吓回去,继续前行。在那里的矮墙上有一盒 magnesium bullets(玛革南子弹),毫不客气地将它取走。沿台阶向上走时遭到一只猎犬的袭击,不过很快就将它送回老家了。走到路的尽头时,发现那里的大门被锁住了。而这时 Aline 通话过来说她看到了活的影子!那到底会是什么鬼东西呢?

沿楼梯走回去,右转,在那里 Edward 也看到了一种从来没见过的生物,而且它似乎是突然就出现在那里的!Edward 第一次看到这种动物,当然是"很礼貌地"闪开而没有向它进攻(要打死它会花费很多子弹,建议逃走)。沿楼梯向下走,进入铁栅栏门,右拐,打开那里的阀门,又回到那个栅栏门,沿楼梯继续向下走,进入了下水道……

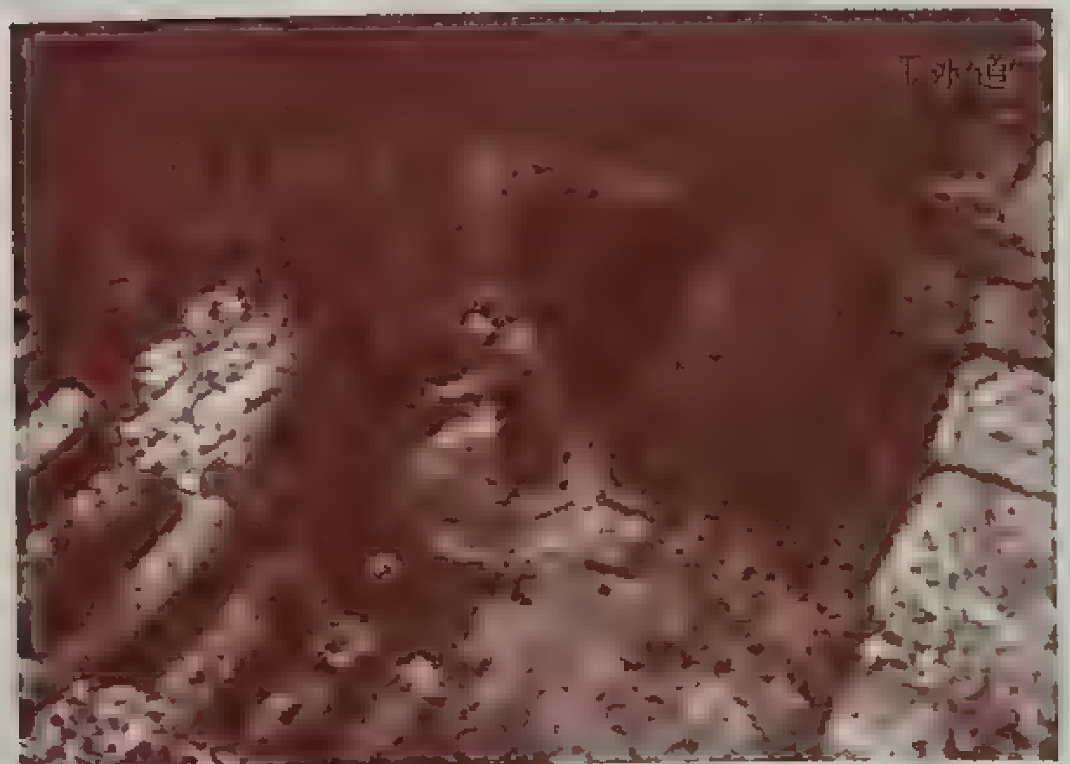
3、Aqueduct

沿下水道一路向前跑去,没多大一会就来到一处开阔的地方。当 Edward 走到中央位置时,突然出现了一只怪物,二话不说拿起枪做掉那只怪物。之后沿着右上角的出口走,不久便来到了一个铁扶梯附近,沿扶梯向上走,之后进入大门。现在,Edward 已经进入庄园的内部了,是时候去找 Aline 了!

4、Underground Cellar

Edward 沿楼梯向上爬,进入了一个地窖。走上石阶后向左转,在那里找到了猎枪(Shotgun)、子弹以及急救包。接下来走到那口棺材前,打开棺盖,眼前竟然出现了 Aline 的惨状!紧接着,幻像消失了,这才发现原来里面有一把镀金钥匙,他想会不会是自己太紧张了呢?但是那也不至于会看到刚刚那种景象啊,难道说那是一种不祥的征兆……?

管不了那么多了,Edward 用镀金钥匙打开棺材旁边的那扇铁门,沿路向前,从镜子的暗门进入了大屋的一层。



石像上的“HM”机关，将字母设定到“hm”上后，按确定键

5、Mansion

当 Edward 进入之后，Aline 会与他通话，她现在似乎被什么机关给关住了，Edward 说他马上就去救她。可是 Edward 刚进入这所大屋不久，这里就突然失去所有的照明，那些该死的影子一样的怪物也全都随之而来。Edward 借机观察了一下他所处的位置，他身后现在正是刚刚进入的镜子暗门，而在镜子的旁边有一尊石像。嗯？很可疑！于是 Edward 将它推到镜子前，看看它的背后是什么，原来石像背面刻有“HM”的两个字母。Edward 再次调查石像，一个密码锁出现了，他将刚才看到的“HM”两个字母输入。

他沿楼梯上到二楼，Aline 说她已经可以听到 Edward 的脚步声了。Edward 调查最右边的一幅画像，取得了一把已经生锈的小钥匙。他调查了一下这把钥匙，看到钥匙上面刻有"四楼西"的字样。做完这一切之后，他不慌不忙地把刚刚调查过的那幅画旁边的柜橱推到一旁，他发现了一道门，而 Aline 就在这里面。两人经过对话后，Edward 拿走房间中的道具，并且在床边发现一本日记，仔细的读过之后，发现原来房间中的那面镜子就是通往秘密通道的门！

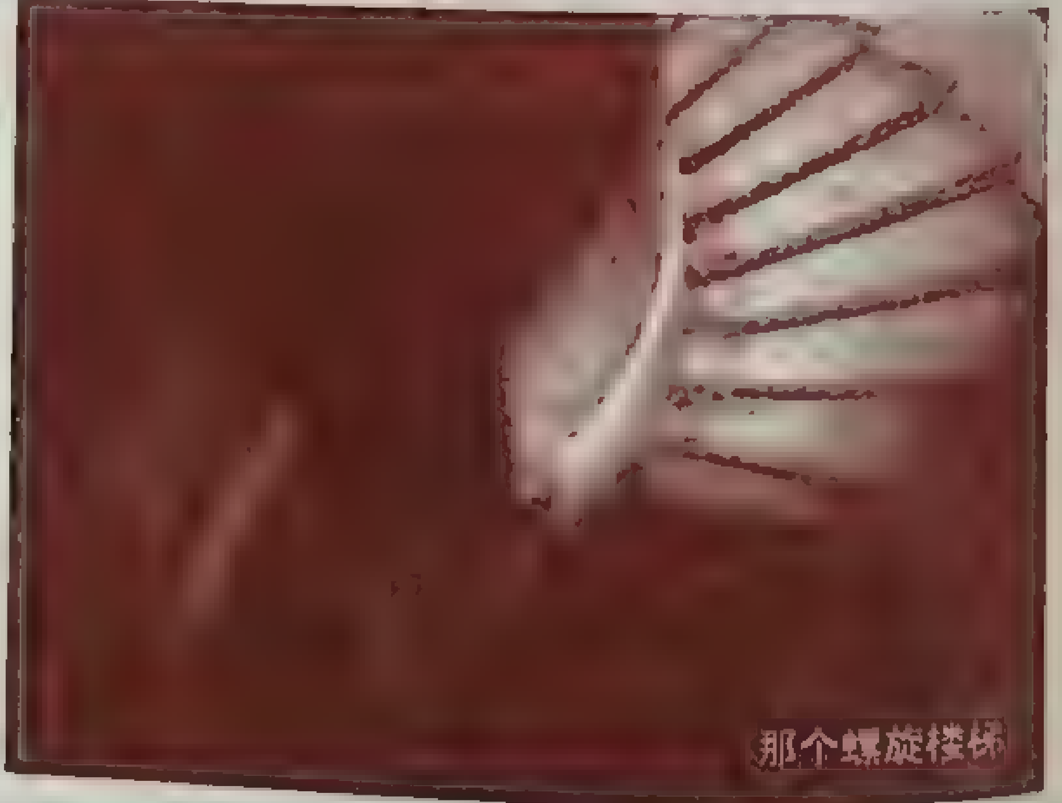
一路前行，Edward 在这里的尽头发现一扇门，但现在还无法进入，从钥匙孔中观察，这里似乎是个实验室。沿原路返回，回到一楼进入楼梯旁的那间房间，这里面有一名老者忽然出现，他自称是这片土地的守护者之类云云后便消失掉了。

沿路向前走进入一条走道，这里有两位僵尸朋友正在恭候 Edward 的到来，而 Edward 也很客气地赏给他们每人一发猎枪子弹让它们满意而归。进入拐角处的房间，那里面有很多道具可拿，其中包括必要的过关道具 Flask（水壶）和 Crowbar（撬棒）。在房间中有一个大水缸，用水壶从里面取一点水。房间中还有一些文件和一个叫 Richard Morton 的人的遗嘱，Edward 仔细阅读后找到了一些解迷的线索。

在走廊另一侧有一条铺着红地毯的楼梯，先进入左侧的门，在里面可以找到了 Wolf Mask（狼面具）和 photo（照片）。Edward 在那个破了的玻璃柜前使用那个装了水的水壶，这时二楼墙上面的一张画发出了一阵怪异的声音……

Edward 在大屋左侧的房间中找到 Wolf Mask（狼面具）和 photo（照片）

他回到一楼大厅，从中央的楼梯上到二楼调查发出异声的那幅画找到了一把镀金钥匙。Edward 再次进入楼梯后面的那扇门，但是这一次进入后他右拐了，一直走到头，并使用刚刚得来的镀金钥匙打开门。这个房间里面突然出现一只怪物袭击 Edward，不过几枪就能放倒它。走到那座猫头鹰像前使用狼面具后得到了一把钢制的钥匙，而且房间的桌子上还有一把小镀金钥匙。



那个螺旋楼梯

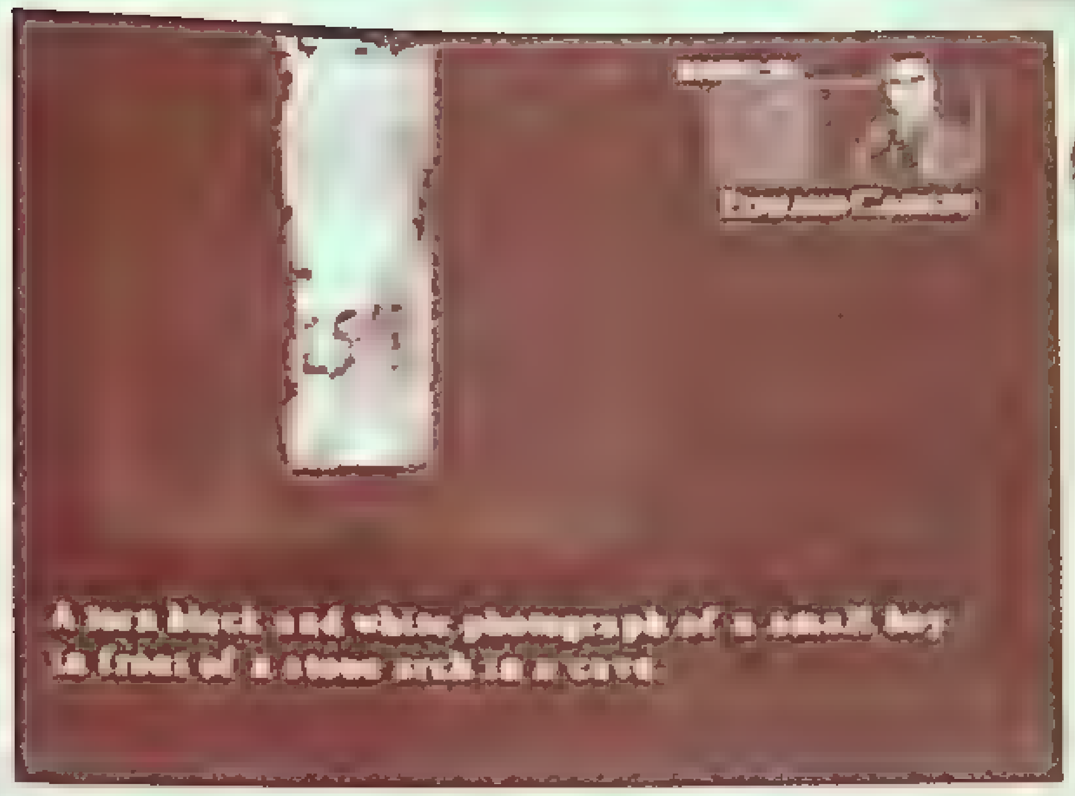
现在朝回走，进入了铺地毯楼梯右侧的那扇门，那里有一条螺旋楼梯一直通往大屋的上层。沿梯子上行进入房间，在那里找到了榴弹发射器。向左拐后在走廊的尽头有一扇小门，Edward 明智的使用了刚才取得的生锈钥匙将之打开。那里面是一个环形的房间，先用子弹招待了一下里面的敌人，然后在里面找到了一些子弹，不过最重要的是他找到了打火机 plasma cannon（Edward 不吸烟？）。由另外一边的门走出进入一条长廊，当走入里面的房间时，Edward 听到那里有一块地板发出了那种内空的“咚咚”声，证明那里是空心的，使用 Crowbar（撬棍）将地板打开，找到一把小钥匙和一把镀金钥匙。

继续向里走，在最尽头找到了一枝蜡烛，并且使用打火机将蜡烛点燃。经过调查，Edward 发现这里的墙也是空的，使用 Crowbar（撬棍）将木板钩开，进入里面。

在这里面有两只怪物，赶快关掉手电筒使它们消失掉。在电灯开关旁边的那扇小门用镀金钥匙（small gilded key）可以打开，不过现在先不进去，而是先走到另一侧，取得急救包后进入旁边的门。在里面可以见到老妇人 Lucy，她告诉 Edward 需要去实验室把这里的一切都烧掉。到底那里发生了什么可怕的事情呢？Edward 和她说完话就离开了，进入刚刚用镀金钥匙打开的门。

门的一边是一条螺旋楼梯，一直前行进入第一扇门，进去后便会和 Aline 通话。原来 Edward 现在所处的地方就是 Alan 的办公室。Edward 看了看桌子上的文件，并且用那把小钥匙（small key）将抽屉打开，找到了半张照片和一把精工打造的钥匙（large ornate key）。Edward 仔细调查了一下那半张照片，发现背面写着“2518”。

回到办公室门口，沿路继续向前，在到达丁字路时向左拐，走到尽头，看到一座半身像（bust of Richard Morton）。使用钢钥匙（steel key）将门打开，在里面找到另半张写有“1408”的照片。而在房间电灯开关的右侧，Edward 找到了另一把精工钥匙（large ornate key）。Edward 将两张照片合并在一起，发现上面原来写着的是“2518+1408”，Edward 口中念叨着加法口诀，将这两个四位数加起来，没错的话应该就是“3926”了。

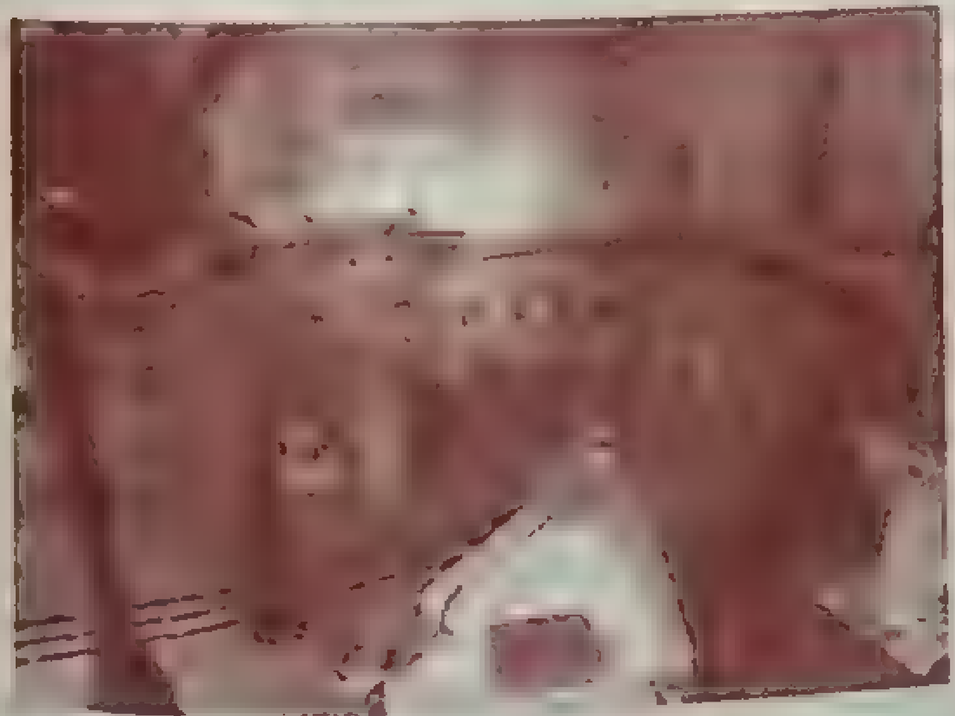


Edward 将两个半张照片张和在一起得到密码“3926”

离开起居室回到丁字路口的另一端，在那里有一扇门可以通往 2 楼那四幅画的位置。不过 Edward 并没有走这扇门，而是继续向前走。在前面找到了这条通道的电灯开关，而开关旁边的门则可以用那把镀金钥匙打开。原来这里就是原来的那条铺地毯楼梯所通往二楼的入口。而在这两扇门之间还有另一扇门，在里面找到了火箭发射手枪和子弹。现在 Edward 认为自己是时候去图书馆了！

6、Library

回到一楼，进入大厅楼梯后面的那扇门，走右侧的走廊（顶上有一盏吊灯的位置）。在那里的尽头使用精工钥匙（large ornate key）将门打开。进门后 Edward 再次和 Aline 通话。通话结束后，Edward 打开手电，走到下一扇门前使用另一把精工钥匙，但是经过搜索，Edward 发现里面什么都没有，真是太……



Edward 要在这附近点燃蜡烛

在图书馆中，Edward 先读了一下桌上的日记和 Morton 家庭的传记，之后上楼梯，在二楼可以找到一个控制器，将“3926”输入进去，这时他身后的书架打开显出了一道暗门。进入之后找到了一架望远镜，另外在墙上还看到一个 niche 里面装着五个雕像，不过好像上面缺了一个。此时使用 acrobat statue 的话，在旁边的墙上就会出现一个暗门，在里面有另一个雕像。但是由于 Edward 现在还不知道暗门里面机关的密码，所以暂时就放过了它。

调查了一下书柜，发现里面有一张纸条，上面写着：“THE KEY TO THE PORTRAITS IS THE DATES THOSE THEY REPRESENT WERE BORN ON”，读了又读，Edward 还是死活都不明白它指的是什么意思。算了！干脆放弃了，直接走到顶层的阁楼，使用望远镜，看到远远刻着的“1692”的字样。不过 Edward 并不急急着走，因为他有预感，这里还有什么秘密……（建议存盘）

Edward 首先走到三楼的尽头，调查那里的书架，将其中一本书安好位置，之后又回到一楼，沿右手侧跑到另一面，将那里的第二本书安装好。然后回到楼梯口，再将那里的书安装好后，突然出现了一只极其厉害的怪物，它一直追击 Edward，而 Edward 也不是省油的灯，他边打边跑，一路跑到三楼的楼梯口附近，在那里安置好第四本书。当四本书全部安好后，书的侧面的应该是出现一个四颗红色的圆形图案。而二楼的那四幅画中的一幅也被开启了。

回到二楼的画前，找到了青铜钥匙（bronze key）和电磁枪（plasma cannon）。电磁枪除了射程太差劲外一切都是那么的强大！在右面的那幅画后，Edward 找到了 engraved metallic piece（雕刻金属板）。

这时四个画像之下出现了新的输入装置，Edward 在那里输入了这四个人的生日（在 Morton 家庭的传记中有述）它

戏说：完美主义者的FTBOS

这东西改的，好象让我吃糊了川菜再去吃粤菜。一如往常，难度D、血腥MAX、创建人物、调试、进入。奋战28小时之后才发觉，对于我这样一个完美主义者来说，这真是一场噩梦。

镜头1 为了捞到可怜的一点经验值，宁死不屈地用只有35的开锁技能疯狂开锁半个多小时。无奈中用钥匙轻轻一拧…… 少得了好几点经验值 这哪成???!!!读盘重开！又疯狂了半个小时，终于败下阵来。"唉，用钥匙吧!!!"

镜头2：遇到雷区，偏偏队中队员陷阱技能最高只有35，但是机不可失，于是又疯狂扫雷，炸碎并读盘50余次之后终于成功，得到地雷8颗，经验值若干。

镜头3 3个敌人正在睡觉，为了不造成损失1点以上HP的耻辱，六个队员卡宾扫射状态与敌人共枕而卧，一声令下，3人空翻而起，转体一周后落地。过瘾，但是……累！

镜头4.为对付死亡爪，不得不埋设地雷。但是军费紧张，必须充分利用一切资源。于是拿出纸笔格尺秒表，反复计算20余次，拆弹装弹20余次。直到死亡爪准确踩上地雷，才发现队员离得太近了……重来!!!

镜头5：敌人不要脸，一发现了我却不攻击，反而回身进屋去杀人质！无奈，只好让两个队员冲进屋子中间当肉盾，老实地挨打！真是对我的侮辱!!!

镜头6：为了队伍一致性与完美性，不得不把基地里面所有人的资料都抄下来细细研究，甚至研究到30级以后各项技能的增长与特殊技能的影响，不要重复，不要缺少……一折腾就是3个小时……我的眼睛啊……

没工夫搭理你，电场这边的事情还没有解决完呢！
"啊！敌人！开火！"
"啊！我中弹了！失血过多!!!"
没关系，ALT+L……
要——完美!!!

作者：互动家园•呵呵　时间：2001-05-27.18 06:44

们分别是：

Richard Morton	1852
Archibald Morton	1874
Jeremy Morton	1899
Howard Morton	1931

Edward成功输入所有数字后，一楼的大钟就被打开了。下楼取走里面的钥匙，那个就是大门的钥匙，现在Edward终于可以离开这间令人恐惧的大屋了！

7、Manor's Garden

出门，前行不久就可以找到急救包以及一罐打火机（plasma cannon）所使用的燃气（gas cartridge）。回到大门口，使用小青铜钥匙打开那扇铁栅栏门。终于，Edward回到了起始位置了！

当Edward走到最初的位置后，需要在那扇铁门前输入密码，Edward调查了一下金属板，找到了正确的密码。打开密码锁之后，进入下一阶段的冒险……

Edward Carnby篇•Disc 2

1、The Moor

Edward捏着鼻子检查了那具令人恶心的尸体，找到了三个急救包和一个燃气罐（gas cartridge）。之后走上木板桥，这时Aline会与Edward通话。之后Edward继续向前走，当他刚刚到达祭坛时，身后的桥突然塌掉了……

上到祭坛检查了一下上面最大的有十字架的那块石碑，将它作为正北。之后Edward与Aline通话，她会告诉Edward应该再调查哪一个方向的石碑，按照她的指示，最近的正确的方向应该是正东，而当你调查那块石碑时，Edward发现会被提问是否要念咒语，于是他将咒语排列成"O goul'al, Hypor, Harnis, Koma"之后念了咒语。一道蓝光闪过祭坛中央，经过调查，Edward找到了Stone Stele和Abkanis Statue。Edward继续向前走，路上，Aline与他通话，两人决定汇合在一起。路上Edward看到一条梯子，爬上去找到了急救包。回到正路上，继续前行不久便会到达了泥塘。

2、The Swarm

一开始Edward就发现这里有数不清的僵尸，为了自己的小命也为了节约弹药，所以Edward决定还是小心地躲开它们为妙。他不断地向左走，最终找到了一架飞机。在那里面找到了急救包、wire cutter（线钳子）和blue lens（蓝透镜）。与飞行员谈话后便可以离开，因为Edward知道自己救不了他……

Edward刚刚离开，整个飞机便陷入到泥潭之中了。他先向右，勇敢地朝深处走去，不久便离开了泥潭，并且远远望见那里有一座小教堂。当Edward走到铁栅门前时会遇到了Aline，她将一个新的封印（seal）交给他之后便离开了。之后Edward回到教堂，可是大门是被铁链锁住的。没关系，用钳子剪！

3、The Church

在教堂里面先找到了急救包和子弹，之后仔细读桌子上的书。将蓝色透镜和手电筒组合在一起后看到教堂门后面有用血迹写成的符号，跟着血迹走找到教堂外面的另外两个符号，找齐了三个符号便可以回到教堂，在门边的密码锁前输入"359"后祭坛会移开，并且露出一条梯子。前行不久便会看到另一个控制盒，使用Aline给的封印打开铁门并进入。

Edward要在这里使用精工钥匙，打开大门

4、The Underground Laboratory

继续前行没有拐弯，一直走便会看到Alan正在检查一个怪物的尸体。可是他发现Edward并逃掉，而且锁上了所有的门。没办法，Edward只好和Aline通话，她指挥Edward分别开动了这段路起点、叉道和终点上的三个开关。（注意！当你听到她说："Straight ahead。"时就离开关不远了。当打开了所有的开关后，门终于打开了。一路上Edward除了看到几个"欢迎"他的僵尸兄弟以外什么都没看到。当他进入地下牢房后又再次遇到Edenshaw，可是他还是会突然消失掉，而Edward也不想理会他，所以就沿铁扶梯来到了上面的花房中。

5、The Greenhouse

Edward在途中看到一条非常高的铁梯，走上去后发现那里有一座石像，看它放在那里实在是不顺眼，就把它从缺口处推了下去。之后再下梯子，在石像的"尸体"上找到了seal和Abkanis statue。Edward沿原路返回，进入了秘密实验室。从最早进来时的入口出去，在一个转门前使用了seal，之后就进入一个大山洞中……

6、Underground Cavern

Edward来到地底，碰到了Aline，于是就带她到一处刻有古代文字的石碑前，Aline好像认识那种文字，于是就试着翻译它们的意思。而Edward则继续向前行进，走过石桥，进入里侧的大门。打开地板门（trapdoor），找到了lighting gun、四个急救包和battery（电池）。身经百战的Edward现在已经可以闻到空气中决战前的气味了……

继续向前，先后遇见了Alan和Edenshaw。Alan打开了一扇大门，Edward和Alan被吸进了门中，毫无疑问，Edward再次落入了深渊……

Edward发现这里的敌人多得数不清，它们疯了似的向Edward蜂拥而来……聪明的Edward一看这个阵势，知道好汉不吃眼前亏，撒腿就跑，因为他知道在此与它们缠斗只会浪费自己的体力、精力和弹药。一路上，Edward利用蓝色水晶给自己的电池充电，并很快找到了出口。

当进入有黄色背景的洞穴中时，Edward试图沿墙上的绳子爬到悬崖对面，可是混蛋Alan会出现并切断绳子……

过了一阵，Edward醒来，进入旁边的洞，找到了flask和photoelectric pulsar（脉冲枪）。仔细读过记录本后，Edward离开了那洞。他走到悬崖前，爬下绳子，没走多久又见到了Alan。不过这家伙又要逃跑，这次为了报刚才的"割绳之仇"，Edward自然不会再放过他了，于是就赶紧向他追去。最终，Alan发现Aline正在路另一头等着他，而此时Obed突然出现，他抱着Alan跳下了悬崖……

Edward沿地下洞穴继续向前，发现这里有一条绳子由上方垂下来。于是就沿绳子向上爬，通过石桥，之后会与Johnson通话，不过通完话他还是继续向前行进。他刚穿过熔岩区不久，与Johnson再次通话。之后向上走，再与Aline通话。没多大一会儿，有一根柱子倒下了，Edward借着它走了过去。再往前走，Edward看到一眼泉水，于是他就顺手把水装入了水壶中。

进入泉水另一侧的洞中，发现在大门前有三个雕像，其中有两个是没有头的。Edward这时并不理它们，而是继续前行进入了下一地区。爬到岩堆之后，Edward发现有一个石像就放在一堆乱石上。这时Alan再次突然出现，看起来这次他不想再逃跑了，于是Edward就和他来个真正的了断！

Edward先用手中的常规武器将他打昏，之后快速跑到西南侧的一个角落里找到一只长矛，将长矛扎向Alan那邪恶的胸膛……

Edward取走那座雕像的头，回到屋顶，在条案前使用雕像。这时Aline出现了，而她拿到了另一个雕像头，当大门打开后，便迎来了最后的结局。

Aline Cedrac篇•Disc 1

1、Third Floor

Aline一开始就处在庄园的顶楼，她爬进窗子，看到一位老妇人正躺在床上，（哇！好厉害的婆婆，她可以在这个混乱的世界生存耶！）与她对话之后，她给Aline一把小青铜钥匙（small bronze key）。之后，Aline调查了一下房间，寻找其它道具。当Aline正要离开这里时，有怪物突然出现了，Aline拿起手电筒一直照着它，于是那家伙就慢慢消失掉。她从屋中走出，遇到了另两只怪物，她一直朝前跑，打开走廊尽头的电灯开关，那些怪物便消失掉了。

往回走，向右转，进入左侧的房门，在那里有一个弹药筒在箱子上。进入桌子前面的门后，Aline来到一条走廊中，一直朝前走进门，在桌上找一把小镀金钥匙（small gilded key）。而板条箱上则有急救包，另外还有一些弹药。因为这里的另一扇房门是锁上的，所以不得不先走回刚才打开灯的地方，并且使用那把镀金钥匙进入一扇门，沿着螺旋楼梯向下走，听到了两个人的谈话，其中之一似乎就是Obed博士。这之后继续向下走，进入大门，现在Aline已经身处一楼了。

2、Ground Floor

Aline 进入左侧的门，关掉手电并检查了一下那里的雕像，使用刚才老妇人给的那把钥匙打开它后，找到一把左轮手枪。但才刚刚取得左轮，就有一只怪物突然出现，为了节约弹药，Aline 加速躲开了它。之后，Aline 向窗子的方向走去，她听到有人的声音。进去之后，她看到 Morton 博士一路跑掉了。

一直朝前走，进入最里面的那扇门。打开那里的电灯后，走进楼梯左侧的门。一直朝前走，再次遇到了 Morton 博士。他们还没说两句，博士就向 Aline 发起了进攻……

当 Aline 醒来时，发现自己被关在一楼的一间房间里（嗯？她的夹克怎么没了？不会是……）

3、1st Floor

在与 Edward 通话后，她检查了一下这里的抽屉，找到了扳手（allen wrench）和急救包，而在旁边的床上她还仔细看了艾伦的日记。之后，Aline 进入那扇镜子门，一直沿楼梯向下走，并在第一扇门的房间里找到一把猎枪。在取得猎枪之后出门，继续朝深处走，进入旁边那扇门，拿起那里的急救包。Aline 再次回到刚刚被困的房间。不一会儿 Edward 跑来把她放了出去，不过她拒绝了和 Edward 同行。之后在 Edward 的帮助下，Aline 爬进了三楼。

4、2nd Floor

在二楼，Aline 遇到了一面会说话的镜子，它请 Aline 帮它找回镜片，之后就消失了。

现在打开门进去，找到那个老妇人并再次与她谈话。之后出来，进入开关旁边的门，沿楼梯向下走，进入刚刚那个有两个男人谈话的房间。之后，她进入了左侧的门，那里有一个急救包和一个枪架，找到镜片和一把榴弹发射枪。现在这里已经被 Aline 搜刮一空了，到外面继续前行，突然看到有血从房间中涌出来！然后有很多类似昆虫的东西从天花板上掉下。Aline 撒腿就跑，为什么？因为女孩子怕虫子！呵呵……

进入电灯开关右侧的门，这里看上去好像是个起居室，而且还有一个声音在不停地叫着："Aline……"

Aline 可没管那么多，伸手拿走弹药。之后走到床的右边，再次与 Decerto 谈话。他叫 Aline 把镜子给他，Aline 当然不会答应了，于是他就向 Aline 发起进攻。但我们的 Aline 也不是好惹的，没一会儿 Decerto 就被收拾了。（如果选择了"YES"，他就会用镜子把 Aline 也变成一只黑暗怪物）

做掉 Decerto 之后，Aline 找到了雕像（Abkanis Statue）。由镜中出来后她遇到了 Edenshaw，他祝贺你杀死了 Decerto。说完话后，Aline 与 Edward 通话。然后打开刚刚进来那扇门旁边的那门，走进去，现在 Aline 应该是在大厅里了。

5、Ground Floor

进入楼梯后面的房门，再进右侧尽头的那扇门。那里有两只僵尸正等着 Aline 呢，Aline 尽量不与它们缠斗浪费子弹，进入右面房子。在圆桌上找到了子弹。之后，Aline 看到这里有一扇大镜子，怎么看它都不对劲，似乎那里面有什么隐秘，于是就取出左轮子向镜子射击，哈哈……果然，里面有一本书，仔细读过后，又读了分别放在桌子上和书架上的文件。Aline 还在刚才射破的镜子旁找到了一个卷轴。一切完成后，Aline 便回去找那位老妇人了。（好像是第 3 次了吧……）

与老妇人谈话后，她交给 Aline 一个棱镜（Glass Prism）。现在 Aline 可以去图书馆了……

在去图书馆的路上，Aline 先来到 Alan 的办公室，并在投影机上使用棱镜，调查 engraved cube 后，得到了密码"1991"。

6、Library

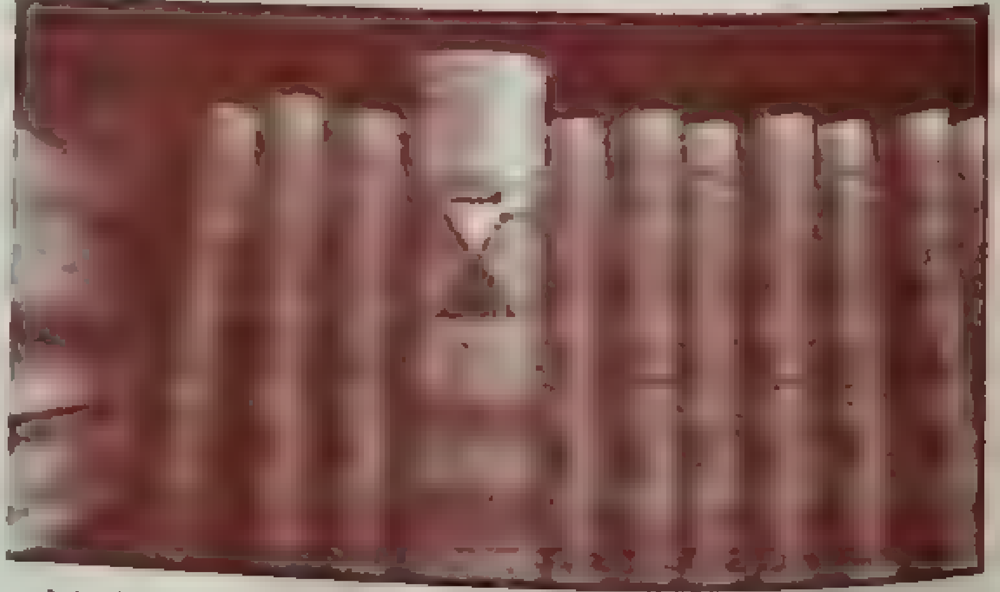
先把这里的灯打开，并在桌子上找到 Jeremy Morton 的日记，还在诵经台上找到了 Morton 家族的传记。在诵经台旁还找到了一些弹药。

现在，Aline 要开始作一些重要的事情了。Aline 发现在图书馆的中央有 4 个书架，她走过去调查右侧中间的那个书架，发现了一本书，并且要求输入密码，而密码就是刚才在 Alan 的办公室得到的"1991"。进入秘室，Aline 找到了 Arkanis Tablets、急救包、弹药。取得这些东西之后，她拉下开关，有第六感应的 Aline 已经做好了进行一场恶战的准备了……

在这里的秘室中，有一个很厉害的大怪物，爪子很长，攻击力很高，要小心付它。等那个怪物做出了攻击的动作之后，跑起来、转身、射击，很漂亮地完成这样一个攻击周期。用榴弹这样做大概 6、7 次的样子，那个怪物就不情愿地倒下了。击倒怪物之后，可别有闲着，调查 huge cylinder 并取得半枚徽章。

之后沿楼梯向上进入书架后的秘室，找到弹药后继续向上，爬上那里的铁扶梯，进入阁楼。在那里找到一些榴弹。沿原路返回，并走出图书馆。这时 Aline 会自动来到 Lucy 的房间，对话之后，Lucy 给了她另半枚徽章，Aline 将它们组合了起来（Combine）。

走回到大厅，并在镜子前使用徽章打开镜子门，进入之后勇敢地朝深处走去。到达一个地下仓库后，在那里找到一个活板门，于是就爬上梯子使用 allen wrench 弄开活板门，走进去便到花房中了。



在图书馆里有四本这样的书，Edward 要将它们全部放好

7、Greenhouse

在花房中，Aline 再次遇到了 Edenshaw，谈话之后他又会再次没义气地消失掉。Aline 拿走了这里储物柜中的榴弹，之后便离开了花房。

8、Garden Cemetery

在这里，那只被 Aline 在图书馆里干掉的怪物会突然从窗子中跳出来，Aline 并不理它，而是直接进入了前方的小门。而它会一直不停地追着你，（生化危机中的追击者？）于是 Aline 就不停的跑。进门之后一直向前，在那里可以找到子弹。这时两只小狗狗追上了 Aline，她毫不留情地射杀了这两只乱凑热闹的小狗狗，并拿走这附近的榴弹。

返回并躲过追击者后向左转，Aline 看到在教堂旁边有一间小屋子。进去之后在那里把那个追击者真真正正地打发回老家。在那里找到一个刻有 Jeremy Morton 的墓，进去，找到了飞弹、飞弹发射器和 metal cover，Aline 将它合手电筒组合起来后，看到棺材上原来还刻着："只有光之象征可以打开坟墓。"

Aline 走出坟墓去查看门前的那面墙，结果发现那上面有 13 个闪闪发光的东西，Aline 按着从左到右的顺序给它们编了个号之后，就按照：10、6、1、4、7、5、3、8、13 的顺序分别用组合好的手电筒将它们点亮。具体各小亮点点亮的另一种表示法如下（o 代表小亮点，它前面的数字就是要点亮它的次序）：

3o o 7o4o 6o2o 5o 8oo olo o 9o

Aline 按正确顺序输入之后，Richard Morton 的墓打开了。进入之后检查他的尸体，得到一份文件。继续前行而不去理会那些怪物，过了突出岩层之后便完成了这一阶段的冒险。

Edward 在这里将 Morton 家族四个人的生日输入

Aline Cedrac 篇·Disc 2

1、Woods

因为大门被锁上了，所以 Aline 只好一直朝树林深处走。路上她尽量避开那些讨厌的狗狗，不久便到达一个交叉路口，因为它们最终的终点是一样的，所以 Aline 就随便选了一条。

一路前行，在事件之后，Aline 已经在城堡的外面了。大门上着锁，所以先向右走，找到一些子弹，然后爬上大门右侧的墙，进入城堡中。

2、Fort

沿楼梯向下走，这里的门是上了锁的，所以暂时不管它。继续向下找到一扇打开大门，在那里还有另一条台阶向下延伸，一直下去，找到急救包后还是要不停地向下走。在尽头有一面墙，在另外一边有两只怪兽正恭候 Aline 的到来。找到那里的弹药后继续向下走而不要理会怪物们（它们好伤心啊）。继续向上，在那里找到 3 个门，走进最深处的那一个，并找到 Obed。这时他已经失了常性，Aline 确信他不是自己的父亲。在找到黑金属卡片（black metallic card）后向回走，上台阶进入左侧的房门。

在这里的大炮上 Aline 找到了金属片，之后三只怪物突然出现。Aline 毫不客气的杀掉它们后，取得桌子上的线钳子（wire cutter）。此外还在这里找到一张穿孔器的设计图和 tripod support。之后沿原路返回到墙壁处（曾经爬过的那个）。爬到另一侧后进入那里的洞中。在那里看到里面有一个柜子，使用钳子打开锁，得到一把大的精工钥匙（large ornate rusty key）以及一块钢锭。

之后再次沿原路返回到顶，用刚得到的钥匙打开那里的门。现在 Aline 已经身处工场了。

3、Workshop

Aline 在读过桌子上的书后，收起了那里的 orange accelerator、barrel of weapon 和 stock of a weapon。并将它们组合成一把脉冲枪。

虽然现在它看起来很不错，但 Aline 是无法装备的。在取得急救包后到储物柜中去拿一个 lens（镜头）。

Aline 打开了走廊边的电灯开关，在那里的梯子边有一件奇怪的机器。使用模具（mould）和钢锭后 Aline 得到了 perforator barrel。将它和 tripod support 组合起来。再将它与脉冲枪组合起来，便会得到 perforator，但是这东东现在还没有能源，于是 Aline 就先将它收了起来。她走入电灯开关旁的房门，看到一架望远镜，使用蓝色镜头后，她看到了一尊大雕像。之后她继续前行，在事件后，Aline 竟跌进了水库……

4、Reservoir

Aline 不断前行，并小心收拾水中出来的那只怪物。走到尽头后上岸，进门，拿起地板上的子弹后爬上梯子。调查了一下那里的箱子，结果找到了三张彩色卡片（color card），分别是金色、红色和银色。拿起右边的急救包后打开门出去。现在又回到望远镜处了。

5、Fort

沿路一直行进到城堡的最底层，爬墙到达另一侧。再次回到那有三扇门的房间，以"银、金、红、黑"的顺序使用了那四张卡片打开一扇门。进入之后先在墙下的一个小洞中找到离子炮（plasma cannon）。然后，找到半枚戒指，再将 tri-

pod support 打开得到另外一半，之后将它们组合成一枚完整的戒指。

现在沿楼梯向上，调查那奇怪的机器取得一张图。在机器中输入密码“10 31 2001”（当天的日期），一处墙壁打开了。Aline 找到一把大青铜钥匙（large bronze key）、一个封印（seal）和一把小的生锈钥匙（small rusty key）以及 Abkanis Statue。

在这房间中的那扇上锁的门前使用钥匙，由那里离开。现在 Aline 已经离开城堡了。取得那里的榴弹后调查了在望远镜中曾经看到过的那尊奇怪雕像，这时她会与 Edward 的通话，Aline 说他们需要汇合一下。之后 Aline 回到了最开始的树林……

6、Wood

离开城堡后，Aline 正准备进入树林，那可恶的追击者再次出现了……

当到 Aline 达起点时，她又见到了 Edward，他交给 Aline 一个石盘，而 Aline 则把封印给了他。之后她又回到雕像处，将石盘送入雕像，得到一块发光的石头以及 Abkanis Statue。这时她再次与 Edward 通话，再将石头、戒指及 perforator 组合……

办完这些事后，Aline 就回工场去了。

7、Workshop

Aline 爬上梯子，走到工场的上方。使用那把小生锈钥匙打开盖子。沿梯子向下，操作中央的机器打开第一道活门，再继续沿梯子向下，操作那里的机器，并做好了再次教训那个追击者的准备。

这一战中 Aline 总共只有两分钟时间解决它，否则就得重新起动机器了。

先关掉机器，又再打开它。并飞快地在限时内沿原路跑到大炮前。虽然一路上也有敌人出现，但不要理它们。在大炮上使用 perforator。接着在事件之后，进入洞口便会置身于地下洞穴中了。

8、Underground Cave

在这里得到了脉冲枪，沿边缘向下爬，有两只怪物冲向她，想与她来个亲密的接触，Aline 明智地避开了它们。过桥之后进入另一个洞穴，沿路下行，再进入另一个洞口。不断向下走，最终遇到 Edward，跟着他走。通过另一段洞穴，这里有另一座桥，穿过之后见到一个大建筑就在面前，并由正门进入。

路上有一个活板门，Aline 打开它并在里面找到五个急救包、光枪和充电器。再向前的一段路途上，Aline 将不会再有任何补给了，所以要经常地使用光枪。因为它不但可以不断充电，还可以攻击复数目标！一路上见到的蓝色水晶就是可以给光枪反复充电的道具（使用充电器）！

离开那个建筑，Aline 遇到了 Alan Morton 和 Edenshaw。看上去好象是 Alan 要举行什么仪式。之后，Edward 被吸入了门中，她与 Edenshaw 对话后，便可以进入 Edward 被吸走的那扇大门了。一直向深处走去，沿路有不少水晶可以不断给光枪充电，当然敌人也是不断地出现，而 Aline 唯一要做的事就是不断前行。

在走到尽头时左转，爬到较高的一层后向下行，再爬到更高的一段岩上。在那里 Aline 离开了洞穴。再向上走一段路，爬上梯子后，Aline 就到达神庙了。

9、Abkanis Temple

在这里有很多的狗狗，它们不断地出现，所以到最后也懒得杀它们了，只是尽量避开。到达庙前发现有一个大祭坛放在中央。祭坛上总共有 7 个开关，Aline 根据自己站的位置按下开关，之后身后的墙壁会打开，集齐全部 6 个封印后，她走了出来。她回到在半路的那个梯子那里，爬上去，进入洞中。

首先找到了 Indian Skin Flasks，并在 Edenshaw 先前告诉的位置把泉水注入壶中。

在梯子后面有 6 块石头，将封印装入正确的石头中后便通过了。找到石金字塔（stone pyramid）后返回到神庙。在神庙中的巨像（有一机器）前使用石金字塔（stone pyramid）后，整个神庙看起来是那么的华丽。Aline 现在可以在机器处取得一个石头像（stone head statue）。之后 Aline 再次回到洞穴中。

10、Cave

一直向深处走，到达一个满是岩浆的洞中。继续向前，穿过桥，再向前。现在 Aline 可以找到那眼圣泉了，灌满水后，继续走。路上，Aline 看到 Alan 爬到桥下去，所以也就跟着他向下爬了……事件之后，Obed 被变成一只怪物，他跳向 Alan 和他一起落入了深渊中……Aline 回到下面找到了最后一个雕像。找到雕像后，Aline 呼叫 Edward，告诉他自己已经发现了最后的雕像，然后进入到旁边的小洞中。

跳到下面时，会有一个长着四只脚的敌人出现，不要理它撒腿就跑。最后，Johnson 呼叫 Aline。之后 Aline 不断前进，进入到一间都是水的房间，跳了下去，向右走，不断前进，爬上岸后 Johnson 会再次通话。跳下水，重新走一段路，途中会有一段柱子落了下来。正在 Aline 想过去时，Obed 出现了，他就是 Aline 要对付的最终 BOSS 了。明智地将他引开，又用光线枪将他击昏后飞奔到对面。

进入洞穴，Aline 看到三个雕像，其中有两个是没有头的，于是她将找到的头放上去。这时 Edward 出现了，他放上另一个头，门就打开了，他们一起逃离了这里……■

半条命：蓝色转变
Half-Life: Blue Shift

以命令行参数-dev-console 开始游戏（例：假如你的游戏安装目录是 D:\bshift，在视窗的“开始\运行”对话框中输入 D:\bshift\bshift.exe -dev-console）。此后在游戏中按下〖~〗键开启（关闭）控制台。输入以下代码并回车获得相应功能：

god　刀枪不入模式开关

noclip　穿墙模式开关

sv_gravity #　设定重力

（X 值自行输入，默认重力为 800，# 为 0 时便是没有重力）

sv_accelerate #　设定跳跃力量

（# 值自行输入，默认跳跃力量为 10）

map X　进入指定场景 X 为场景名称，列表如下：

ba_canal1	ba_canal1b	ba_canal2
ba_canal3	ba_elevator	ba_hazard1
ba_hazard2	ba_hazard3	ba_hazard4
ba_hazard5	ba_hazard6	ba_maint
ba_outro	ba_power1	ba_power2
ba_security1	ba_security2	ba_teleport1
ba_teleport2	ba_tram1	ba_tram2
ba_tram3	ba_xen1	ba_xen2
ba_xen3	ba_xen4	ba_xen5
		ba_xen6
		ba_yard1
		ba_yard2
		ba_yard3
		ba_yard3a
		ba_yard3b
		ba_yard4
		ba_yard4a
		ba_yard5
		ba_yard5a

半条命的代码输入画面

〖测试:有效 MAX 提供 A〗

1937 特种兵

游戏中直接输入“FLIPMISSION”，等待一下，本关即直接取胜。

〖测试:有效 MAX 提供 C〗

财富王子Ⅱ
Merchant Prince 2

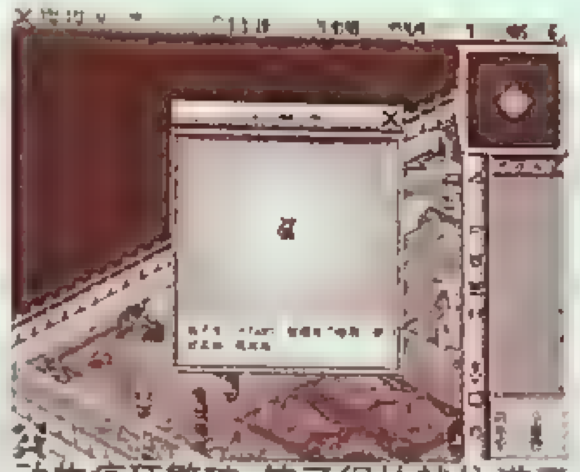
在威尼斯的城市画面状态下直接输入以下代码，无须回车，就可以发生以下效能：

hdiview　打开全部地图

hdikash　得到 50000 佛罗林（货币单位）

hdispy　显示对手动向

〖测试:有效 MAX 提供 B〗



动物疯狂繁殖，笼子很快就住满了

动物天堂

在游戏中同时按下〖Ctrl〗+〖Alt〗+〖Shift〗+〖B〗，动物就开始无限快速繁殖。

〖测试:有效 MAX 提供 C〗

明星三缺一

在指定游戏时机中直接输入以下代码，听到提示音表示成功，连机对战时无效。

代码	使用时机	作用	备注
MJFUNCTION	打牌时	功能牌全满	四种各九张
MJMONEY	打牌时	筹码加 10000	
MJBINGO	打牌时	进入 BINGO	在明星商店时，禁止使用；BINGO 得分不列入计算
MJWORKER	随时	破台画面	首页和破台画面禁止使用
MJLOOKLOOK	打牌时	偷看别人的牌	
IAMWINNER	冠军争霸战	过关	输入成功后，如果当时轮到你打牌，必须打一张牌才生效
MJONECOLOR	明星对战、冠军争霸初赛	拿清一色的牌	发牌前输入成功方有效，每四圈可以使用 8 次，重新读档可再用 8 次
〖Ctrl〗+〖F1〗	打牌时	切换场景（往前）	
〖Ctrl〗+〖F2〗	打牌时	切换场景（往后）	
〖Ctrl〗+鼠标左键	选对手时	选同样角色	

〖测试:有效 MAX 提供 B〗

模拟人生：欢乐派对
The Sims: House Party

在游戏中，同时按下〖Ctrl〗+〖Shift〗+〖C〗出现对话框，输入“rosebud”并回车开启秘技模式，然后再调出对话框，输入“!;!;!;!;!;!;!;!;!”这一系列字符并回车即可增加金钱。每多输入一个“;!”可多加 10000 元。

〖测试:有效 MAX 提供 B〗

编辑 / 游骑兵

电玩点将榜

综合榜

排名	中文名称	英文名称	公司(票数)
*1. ↑	轩辕剑III外传:天之痕		大宇 / 育碧软件(3576)
*2. ↓	暗黑破坏神II	Diablo 2	Blizzard / 奥美电子(3440)
*3. ↑	星际争霸:母巢之战	Starcraft: Brood War	Blizzard / 奥美电子(3274)
*4. ↓	仙剑奇侠传		大宇(3160)
*5. ↑	半条命:反恐精英	Half-Life: Counter Strike	Sierra / 奥美电子(2855)
*6. →	石器时代	Stone Age	JSS / 北京华义(2552)
*7. ↓	生化危机III复仇女神	Resident Evil 3	Capcom / 育碧软件(2348)
*8. ↓	傲世三国	Fate Of The Dragon	奥世工作室 / 目标软件(2041)
9. ↑	帝国时代II	Age Of Empires 2	微软(1736)
*10. ↑	FIFA足球2001	FIFA 2001	EA Sports / 电子艺界(1684)
*11. ↓	最终幻想VIII	Final Fantasy 8	Square / 电子艺界(1605)
12. →	突袭	Sudden Strike	CDV Software(1528)
*13. ↑	剑侠情缘II		西山居 / 金山(1467)
*14. ↓	三角洲特种部队III大地勇士	Delta Force 3:Land Warrior	NovaLogic / 华彩(1386)
*15. ↑	盟军敢死队:使命召唤	Commandos:Beyond the Call of Duty	Eidos / 新天地(1224)
*16. ↑	奥妮	Oni	Bungie/THQ / 世纪雷神(1154)
*17. ↑	异尘余生策略版:钢铁兄弟会	Fallout Tactics	Interplay / 育碧软件(1112)
*18. ↓	博德之门II安姆的威胁	Baldur's Gate 2:Shadows Of Anm	Bioware / 第三波(1021)
*19. →	极品飞车:保时捷之旅	NFS:Porsche Unleashed	EA Sports / 电子艺界(921)
*20. ↓	大航海时代IV		光荣 / 第三波(830)
*21. ↓	魔法门之英雄无敌III	Heroes Of Might And Magic 3	3DO / 育碧软件(772)
*22. ↑	黑与白	Black and White	Lionhead Studio / 电子艺界(518)
*23. ↓	心跳回忆	Forever With You	科乐美 / 晶合(436)
*24. ↓	三国志VII		光荣 / 第三波(275)
*25. ↑	赏金奇兵:西部通缉令	Desperados:Wanted Dead or Alive	Infograms / 新天地(163)
*26. ↓	雷神之锤III竞技场	Quake 3: Arena	id / 新天地(106)
*27. ↑	家园	Homeworld	Sierra / 育碧软件(82)
*28. ↑	NBA职篮2001	NBA 2001	EA Sports / 电子艺界(60)
*29. ↓	古龙群侠传		金智塔(54)
*30. ↓	古墓丽影:历代记	Tomb Raider:Chronicles	Eidos / 新天地(39)

注:* 表示国内已有正式代理，括号内为该游戏所得票数。

榜评

伴随着火热7月的来临，玩家们又迎来了一个游戏出炉上市的旺季。这个夏季天气很热，火暴的产品也实在不少，做为游戏市场的晴雨表，这期的排行榜就已经有了明显的变化。

除去《天之痕》夺得了本期第一把交椅外，另几款游戏也很值得大家关注。《半条命:反恐精英》本期已直升至第五位，看来如今最火的游戏非它莫属了，据说它在网吧里早已"普及"，正版的上市更起到了推波助澜的作用；《赏金奇兵:西部通缉令》的排名不高，虽然全盘模仿"盟军"，但仍不失是一款实时战术游戏中的精品，上升潜力不可低估；《黑与白》更不必说了，随着电子艺界推出中文版本，它的排名肯定还要提升。顺带说一句，最近Racer拿到了一款模仿"盟军"的国产游戏——《1937特种兵》，没想到除图像稍差和有"少许"BUG外，整体感觉还真不错，只是市场反响不大，想必是厂家宣传不利。这期倒是有几张选票，只是少得可怜，与《赏金奇兵》相去甚远，其实不应该啊，在"盟军2"上市前，《1937特种兵》应该是那些希望痛扁日本鬼子的玩家的最佳之选，呵呵！

这个暑期上市的游戏大片还有不少，《暗黑破坏神II毁灭之王》、《盟军敢死队II》、《大富翁V》……哇，数不过来了，大家还是密切关注排行榜吧！

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与，可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式，投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1.________ 2.________ 3________ 4________

点将榜投票地址:100037 北京813信箱

读 者 点 评

《暗黑破坏神II》

巫师一回头，吓死村中一头牛；
巫师二回头，飞沙走石鬼见愁；
巫师三回头，全体妖怪齐跳楼；
巫师四回头，Diablo见了也发抖；
巫师五回头，魔鬼自杀成潮流；
巫师六回头，暗黑发展到尽头！ (广东 黎炜冠)

《半条命:反恐精英》

团队精神的典范，
个人主义的坟墓！ (北京 吴鹏)

《石器时代》

我转生之后的最大愿望就是能够骑着心爱的宠物在原始世界里散步……

路人女:哇！真威风啊！

路人男:一个大胖子虐待一只可爱的乌力乌力，变态啊！ (石家庄 郭嘉)

《生化危机II》

并不恐怖的恐怖游戏！ (山西 王健)

《魔法门之英雄无敌III》

没有资料片肯定不行的游戏。 (四川 潘北辰)

《黑与白》

这是我玩过的策略游戏中最完美的一个，无论画面、音效还是创意都出奇的好！虽然在操作上有些不便，特别是在施放魔法时，但却能给玩家一种身临其境、化身为神的感觉！ (广东 刘汉星)

游戏视角非常独特，给人耳目一新的感觉，相信在国内市场会有很大的潜力。 (北京 谭啸)

当上帝的感觉，真好！ (广西 张立)

《赏金奇兵:西部通缉令》

罕有的超越《盟军敢死队》的实时战术大作，浓郁的美国西部风情，丰富的场景设定，高超的AI，创新有趣的人物技能，让人恍如有与Cooper一起亡命天涯的感觉，希望国产的《1937特种兵》能有这样的水准。 (厦门 于文轩)

再次让我对一句话有了深刻的体验——所谓基本配置就是基本不能玩！ (大连 王思齐)

宣传画看上去相当精细，但玩起来却感觉人物设计稍有不足，看着像纸片，操作也不顺手，整体感觉比《盟军敢死队》差得远。总之，一味模仿是永远不会有所超越的，失败往往是因为自己没有特色。 (北京 隋毅)

《万王之王》

一流的创意，
二流的音效，
三流的画面，
四流的服务，
五流的速度！ (北京 陈铮)

本期幸运读者

南 京 高 伟	吉 林 邢祥政	广 东 卢宇林
天 津 宁 磊	江 苏 周旭峰	

携手走捷径

邮购费用:5元/套

新品视点

	零售/会员		零售/会员
魔界争霸之镜子战争	49/45	改装车大赛	50/45
游戏制作大师	98/85	中华一统	39.9/35
异度空间(特价)	25/20	护卫舰队大作战	29.9/25
魔法时代(双CD)	38/35	古墓丽影历代记	48/45
秘密潜入	48/45	小鸡快跑	48/45
战争启示录	48/45	雷霆小组Ⅱ	38/35
装甲元帅Ⅱ苏德战争	48/45	蜀山剑侠传	69/60
特勤机甲队Ⅳ	38/35	吸血鬼之假面舞会	48/43
半条命 反恐精英	68/63	落日南国	50/45
飞虎队精英版	38/35	龙战士Ⅱ	48/45
百战天虫 世界大战	50/45	银河英雄传说Ⅵ	48/45
零时代(中文版)	58/50	智冠五合一	19/18
碰碰Ⅰ时代	28/25	一杆钓尽	25/24
大富翁Ⅴ	48/43	学生骑士团	48/43
非常男女	28/25	剑侠情缘外传月影传说	68/65
异域惊魂曲	98/90	风云之帝释天	48/45
冰风谷	68/60	近距离作战Ⅴ	48/43
石器时代	29/26	天使音乐会	35/32
石器石代300点费卡	15/14	真爱记录之新同居时代	48/43
石器石代1060点费卡	50/49	模拟韩国	48/43
古龙群侠传	68/60	重金属Ⅱ	48/43
天下	28/25	危机最前线合集	68/63
赏金奇兵 西部通缉令	48/45	辐射战略版钢铁兄弟会	58/52
三角洲特种部队Ⅱ大地勇士	49/45	碟霸	38/35
黑与白	198/185	七国世纪	28/25
轩辕剑Ⅲ天之痕	69/65	地面控制	68/60
轩辕伏魔录	58/55	VR战士2	35/30
生化危机Ⅲ简装版	48/45	少林足球	38/35
生化危机Ⅲ豪华版	188/180	暗黑破坏神Ⅰ中文版	38/35
家园惊世浩劫	58/50	暗黑破坏神Ⅱ经济版	98/90
终极刺客 代号47	48/45	暗黑破坏神Ⅱ英雄版	188/170
海狗	50/45	暗黑破坏神2玩偶(邮费10元/套)	
杀出重围	48/45	野蛮人	168限量
英雄萨姆	48/45	亡灵巫师	168限量
战争艺术Ⅱ	48/45	DIABLO	178限量
笑傲江湖+剑侠+梦幻西餐厅+三百个小游戏			**78/70限量50套**

Norton Ghost2001中文版	128/105
金山游侠Ⅲ	48/43
Pro-Magic5.12即时恢复	49.9/43
Photo硬派	98/90
会声会影4	98/90
网际金典	35/30
我行我速Ⅲ	48/40

音乐休闲MP3

罗大佑	25/24
任贤齐	25/24
BEYOND	25/24
李玟、张柏芝、郑秀文	25/24
莫文蔚、动力火车、伍佰	25/24
张惠妹	25/24
张雨生	25/24
赵传、王杰	25/24
男人篇	25/24
女人篇	25/24
邓丽君	25/24

通关捷径

博德之门Ⅱ攻略	39.9/35
黑暗王朝Ⅱ攻略	28.8/25
天之痕攻略	29.9/26
圣章女神攻略	25.5/24
生化危机Ⅲ攻略	30/27
傲世三国攻略	19.8/18
轩辕伏魔录攻略	28/26
魔法门Ⅶ攻略	26/25
石器攻略	25/23
合金装备攻略	30/28
网络三国攻略+网络三国	19/18

流行经典

	零售/会员		零售/会员
神雕侠侣	29/25	魔法门Ⅷ毁灭者之日	49/43
新绝代双骄Ⅱ	69/60	上帝也疯狂	38/35
新绝代双骄Ⅰ	89/80	百变大兵	38/35
三国群英传Ⅱ	29/25	创世纪企业王国	48/45
新鹿鼎记	65/60	圣章女神传说	49/45
可爱卡哇伊大作战	25/23	宙斯:众神之王	58/53
近距离作战Ⅳ	48/45	剑侠情缘(白金版)	78/70
魔导异元素	38/32	网络三国月费卡	19/19
人偶情缘Ⅱ	30/28	欢乐甲壳虫	50/45
风云	39/35	霹雳风暴	68/65
西风狂诗曲Ⅱ	50/45	霹雳麻将	48/43
极品飞车Ⅴ	60/55	平妖传	39/35
KV3000	178/120	生化危机Ⅱ	38/33
瑞星千禧版2001	168/100	新倚天屠龙记	69/60
星际+母巢(套装)	98/90	恐龙危机	48/45
轩辕剑Ⅲ	39/35	红魔敢死队	48/45
英雄无敌Ⅲ	48/42	圣诞任务	29/28
模拟人生	68/60	电影大亨	29/25
天地劫	69/55	FIFA2001	50/46
幻世录	69/60	NBA2001	50/46
模拟城市3000中文版	48/45	奥妮简装版	48/45
远征奥德赛	39/35	美好人生	50/45
FIFA2000	50/45	麻辣大富翁	25/23
KA-52直升机	38/35	烽火英雄	39/35
银翼杀手	60/55	欧洲超级联赛	50/45
死亡阴影	48/45	疯狂四驱车	50/45
中华英雄	69/55	新神雕侠侣	69/65
埃及艳后	50/45	万王之王	19/19
虚拟人生Ⅱ	35/30	万王之王月费卡	19/19
霹雳小组Ⅲ	38/35	灵魂使者	50/45
主题公园世界Ⅱ	48/45	傲世三国	68/65
武士魂(世纪回顾)	20/15	文明Ⅱ	48/45
F15战斗机(世纪回顾)	38/35	英雄无敌历代记	48/43
仙剑奇侠传(世纪回顾)	28/25	三国志Ⅶ	140/130
战地2100(世纪回顾)	42/38	堕落天使	69/60
深海猎鲨(世纪回顾)	38/30	仙狐奇缘	69/60
沙丘2000(世纪回顾)	36/32	光明与黑暗	48/45
长弓2(世纪回顾)	48/45	远征奥德赛Ⅱ	39/33
魔兽争霸Ⅱ(世纪回顾)	38/35	命运战士	48/45
摩托英豪2(世纪回顾)	38/35	第四世界	29/25
绝地风暴Ⅱ(世纪回顾)	48/45	玩具兵之一触即发	48/45
地下城守护者(世纪回顾)	48/45	桌球俱乐部	48/45
骑士与商人(世纪回顾)	28/20	格斗游戏大全	22/20
魔法天尊(世纪回顾)	38/35	深海争霸	50/45
星际围攻(世纪回顾)	50/45	黑暗王朝Ⅱ	48/45
主题医院(世纪回顾)	36/32	金庸群侠传	29/25

特约经销商

捷径公司中发分店	010-62528200	永乐专卖店	010-68630663
知星际公司	010-63425670	动物园快乐城堡分店	13021149744
		和平里分店	010-84253374

JJsoft 捷径电脑

邮购地址:北京市813信箱北京捷径电脑公司
联系人:李文东、邮编:100037、电话:68520835
捷径总店销售地址:海淀区阜城路8号西平房
(商学院对面121车站旁)

金山 KINGSOFT

金山影霸 III

高清晰超强影音播放组合

6月30日隆重上市

超强纠错版:48元

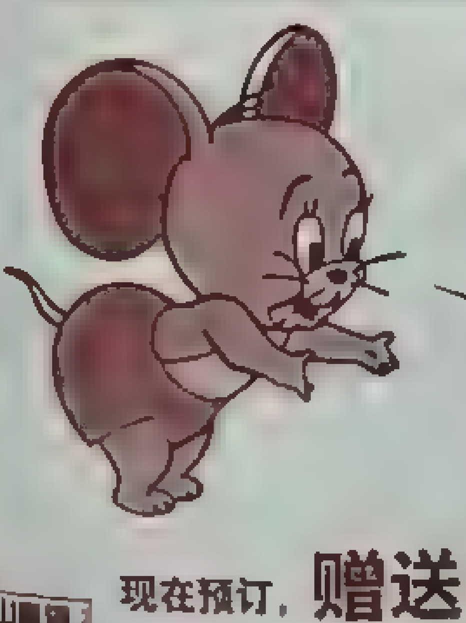
(1CD-ROM+4VCD) 附赠经典卡通片《猫和老鼠》

新技术

- **超强纠错,烂盘通吃:** 采用超强纠错技术,防读死,全速读盘无噪音。
- **所有格式,一网打尽:** 全面支持 **MPEG4**,**RM**,MPEG1,AVI,CD,MP3等上百种媒体格式。全部搞掂VCD,音乐CD,MP3。
- **播放质量,更胜一筹:** 国际领先解码引擎,画面更流畅、画质更清晰。
- **格式转换,又快又多:** 瞬间实现CD到MP3,VCD到MPEG4格式之间的转换,**90秒钟一首歌**,速度是普通转换程序的2.5倍。

新体验

- **双语切换,立体音效:** 国/粤语和中/英文双配音的影片,能够轻松实现左右声道切换,切换后仍然保持混音的效果。
- **智能记忆,断点续播:** 能够轻松从上次停的地方开始播放。
- **体贴功能,细致入微:** 自动禁止屏幕保护、自动隐藏鼠标、定时关机,等等……各种功能体贴入微。
- **简单方便,轻松DIY:** 能够方便地抓取VCD中的电影片段或音乐,自制录像带和MP3。
- **换个界面,换种心情:** 重金属、紫色诱惑、漂亮BABY、蓝调吉它……各种华丽、时尚的个性Skin供你选择,一个界面,一种心情。



超值赠送

TOM and JERRY 猫和老鼠 市场60元价

风靡全球,超长24集,足足300分钟,爆笑全场,过一把卡通瘾。

词霸家族

金山词霸2001 专业版38元 升级版19.8元	金山游侠Ⅲ 48元	金山打字通2000 28元	
金山快译2001 专业版38元 升级版19.8元	金山书信通2000 28元	金山词霸中日英版 126元	

现在预订,赠送精美鼠标垫 仅限邮购,邮资免费

近期推出超强DVD版,敬请关注

欢迎在卓越网订购 www.joyo.com 卓越网

金山毒霸国内首创双重查杀技术 标准版158元 钻石会员版298元

金山软件股份有限公司 地址:北京市9605信箱(100086) 总机:010-62524868 传真:010-62638267
经销商订货热线:010-62638312 热线:分机753
技术支持:support@kingsoft.net 技术支持热线:分机678 金山软件俱乐部热线:分机613/614
集团购买热线:分机186 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部

ULEAD
CREATIVE INTELLIGENCE
友立资讯

新增功能
- 全新改版的操作界面
- 120 组网页模板
- 新增批处理功能
- 一次扫描多张相片,并自动分割储存
- 新增相片光盘目录打印功能
- 超值附增全景画面制作软件—COOL360
- 增加 600 个以上的精致模板、4000 张影像图库
- 新增 14 组文字环绕效果及烙印、凹痕及边框等特殊效果
- 全新烟火、万花筒、魔方动画特效，给您惊奇影像效果

升级版适用对象
升级版仅适用于《我形我速》1.0、1.1、2.0、3.0 及 SE 版升级

诚征全国代理商

6月全新改版上市
双 CD 完整版￥48、升级版￥28
我形我速 4

PHOTO硬派
Ulead PHOTOIMPACT 6 中文版
图像处理 网页设计
硬派一出 谁与争锋

- 一个步骤快速输出包含 HTML 文件及所有图像文件的完整网页，并有强大的图像优化功能，使网页能够快速显示
- 提供专业水准的图像绘图、填充、选取及遮罩工具
- 超大的二维、三维矢量文字及矢量绘图功能
- 独创百宝箱功能，内置多达 60 组以上的图像特效滤镜，轻松的为图像添加丰富的静态和动态效果
- 提供图像、绘图、网页、动画制作 4 合 1 的完整功能
- 独创的 3 个步骤快速制作各种美观实用的网页部件

首发价￥98
8 月 15 日后恢复原价￥800

北京天下华彩网络软件有限公司总经销
销售电话：(010)88096905
传　　真：(010)88096279

友立资讯股份有限公司
北京市海淀区西三环北路100号金玉大厦801室 邮编100037
技术服务：(010)68727430　传　真：(010)68435944　邮购电话：(010)68727431-112
销售电话：(010)68727436　网　址：www.ulead.com.cn　E-mail：info@ulead.com.cn

凭此附角，抵购买专业影视编辑软件「独立制片人」¥3800.00 和专业影片库Pick-a-Video(15张光盘)¥2200.00

游戏修改至尊

提起"整人专家"，凡是三五年前涉足电脑游戏的存信应该都还记得这个名字，而 FPE 应该比它现在的中文名 "游戏修改至尊"更容易令人为之动容。沉浸 PC GAME 多年，自 DOS 时代起就对 FPE 及其作者李果兆先生的大名倾慕不已。此次欣闻 FPE2001 即将推出的消息，在第三波北京公司的邓女士及马先生的协助沟通下，特别联络到李先生，得以代表《家用电脑与游戏》杂志及广大玩家表示祝贺。同时，相信此刻包括我在内的许多玩家也急切地希望了解关于李果兆先生及 FPE2001 的种种。下面就让我们一起与李果兆先生谈谈 FPE 的话题吧。

Q：许多新近玩家都知道 FPE2000，但对它从 DOS 时代发展而来的历程并不了解，请李先生谈谈 FPE 的身世吧。

A：其实早在 FPE 第一版推出前，台湾还有一个当时非常有名游戏修改软体《电动克星 5.19 颓废版》，这是由陈伟谷先生撰写的软体，它的随呼随到、多功能的修改真是令我眼睛为之一亮，差点中风瘫痪。也就是这个软体，让我对修改游戏的程式设计产生浓厚的兴趣，后来的 FPE 有许多地方都是受到这套软体的影响呢！

FPE 推出的年代已经很久远了，至于有什么成就嘛，我就来列一下各版的独创特色：

FPE 2.5：当时使用最少记忆体的修改程式。(因为 DOS 下 640KB 的记忆体常不够用)
FPE 4.0：FPE 第一个上市的版本，也是第一个可以修改 DOS Extender（保护模式)游戏的软体。
FPE 5.0：第一个可以修改 Win95 游戏的修改软体。
FPE 6.0 DEMO：第一个纯 Win32 平台上的修改软体。
(FPE 2000 为其正式版)
FPE 2001：第一个提供网路游戏快速成功方案的工具软体。

由于软体技术的快速进步，FPE 每次推出个新的版本，都会有革命性的功能以符合玩家的需求哟！FPE 的详细历史在 FPE 的网站有详细记载（http://home.kimo.com.tw/jaw002/），请去参观，不过网站内容是繁体中文版(Big-5)，以后会有简体中文(GB)的版本出现的。

Q：与之前的 FPE2000 相比，FPE2001 最显著的功能提升有哪些？

A：因为近来网路游戏的发展，FPE2001 设计出一个最大最新的"机器人"功能，能够帮助网路游戏的玩家快速的成功，包括快速的提升角色等级及各项能力，并代替玩家做一些琐碎的事情，例如练功、捡物品、自动补血等等，让网路游戏的玩家不用花费大量的时间、精神及金钱，真正享受玩游戏的乐趣。

其次是在个人电脑上执行的"模拟器"游戏已经渐趋成熟，例如次世代主机 Play Station 的模拟器 Bleem、VGS、EPSXE 都有相当不错的模拟效果，甚至超越原本的 PS 主机，所以 FPE2001 为了让玩家在个人电脑上玩 PS 游戏时也能够有射不完的子弹或用不完的金钱，于是提供了完整的"金手指"支援，让玩家能够把原本 PS、超级任天堂上所使用的金手指拿来个人电脑使用，甚至自己分析出新的金手指！

还有针对网站游戏(Web Game)所设计的变速功能，可以降低浏览器或 flash 所执行的游戏速度，让我们更从容地操作，再也不用按到手指抽筋了。其它还有许多改进的地方，当然罗，更快的分析速度及更佳的稳定性也是这次显著提升的功能之一。

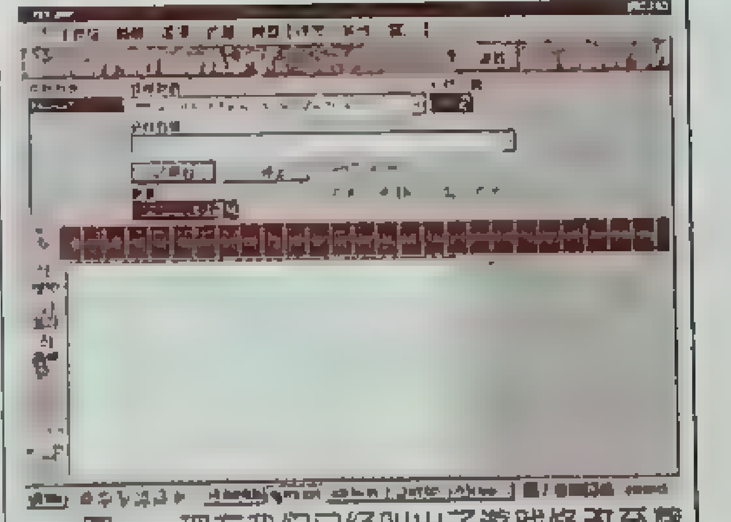
FPE2001 发展至今，已经由以前单纯修改游戏变成今天完整的游戏快速成功工具了。

图解游戏修改入门

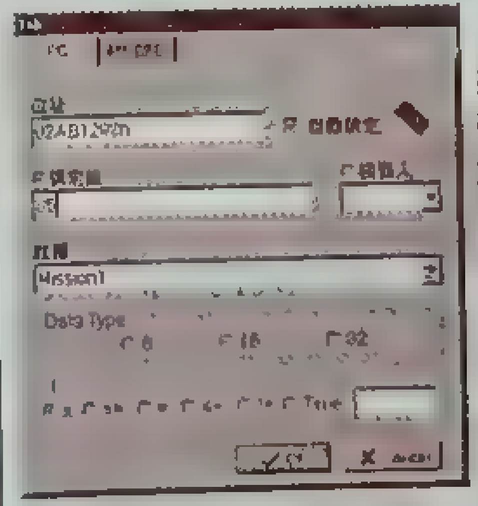
如果您对如何修改游戏还茫然无知，那么就跟随我来利用 FPE 修改一次游戏吧！

在执行游戏程序之前先运行 FPE，不要关闭 FPE 的窗口，只需将它最小化或干脆不管它，直接再点击游戏的执行图标进入游戏。

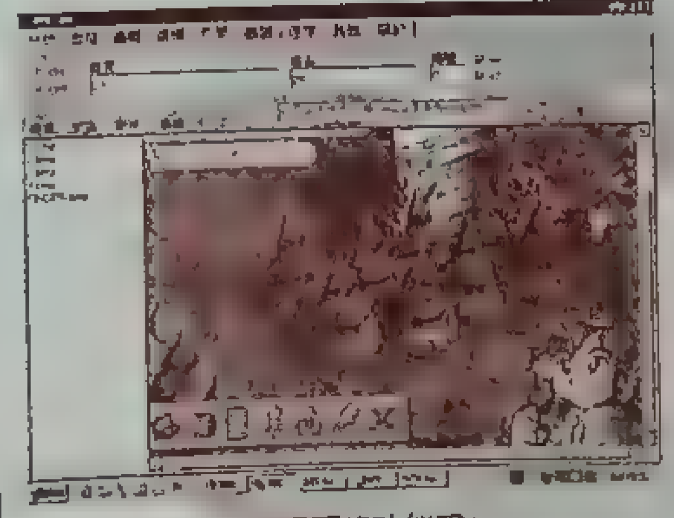
其实无论是游戏中的金钱数、体力值等都是以数据形式存放在内存中的，我们只要找到这些位置，然后将该位置的数值一改或者锁定之，我们就可拥有指定数目的金钱，或是生命值不减了。好！按 FPE 的激活热键数字小键盘的[*]键呼出刚刚的 FPE 窗口。



图一、现在我们已经叫出了游戏修改至尊 2001，针对体力 82 找出可能的地址。



图二、FPE 搜索当前的内存，找到了了游戏用于存放特定体力值的位置，找到后，锁定体力在 85。回到游戏中再看，哈哈！变成无敌了！



图三、也有抓图看图的功能哦！

Q 听说 FPE2001 最重要的新功能是网络游戏修改，它是否会包括现在流行的类似“变速齿轮”或其它网络游戏外挂程序的功能？

A 由于修改网路游戏会有许多法律及技术上的问题，所以这次 FPE2001 针对网路游戏提供的并不是直接修改它，而是以“机器人功能”来帮助玩家完成练功之类的动作，达到提升等级或能力的目的。机器人功能是不会有法律问题的，而且几乎所有的游戏都适用，包含线上及单机游戏等。

FPE2001 的机器人功能大多数游戏都适用的，所以执行 FPE 后就可以使用了，并不需要特别针对某游戏或特殊设计的外挂程式。

Q 看起来网络游戏公司都极力反对玩家在进行网络游戏时使用外挂程序，以“修改游戏”为己任的 FPE 对此有何打算？

A 前面说过，FPE2001 并不直接修改线上游戏，它并不是直接修改某个数值瞬间变成超人，FPE2001 帮助玩家练功时，也是循着正常的操作方式。这样的话，玩家不但可以节省许多精神和自己的时间，而游戏公司也能因为玩家练功比较轻松，让更多的玩家有意愿加入游戏，进而延长游戏的寿命，可以说是玩家和游戏公司双赢的局面。

就像许多游戏提供了“自动绘地图”功能，帮助玩家画地图，省去玩家自己拿纸笔画个半天的痛苦，FPE2001 的机器人功能就是类似这样的作用，相信游戏公司会知道 FPE2001 和一般外挂的程序不同之处，不会极力反对了。

Q 从 DOS 时代到 WINDOWS 时代，游戏改家最头痛的就是无法在游戏和修改程序之间正常切换，FPE2001 对此有何良方？

A FPE2001 这次稳定性改进的重点，也是在这个地方。因为坊间并没有相关的书籍可以参考，所以大部分都是自己找一堆游戏来尝试各种方法，最后找出一个大多数游戏都可以正常切换的方法，而且为了相容性的问题，必须使用 Windows 标准的功能函式，最后才尝试出来。所以各位读者就知道啦，FPE 系列撰写的最大困难就在这个地方罗，我常常为了这种问题一个头两个大呢！

Q FPE 会包括强大的游戏抓图功能吗？

A FPE2001 会包含抓图功能，不过由于这大的重点功能在支援各类型游戏的快速成功，所以这次的抓图功能并没有太大幅度的更改。

Q FPE 会包括随时随地的游戏存盘功能吗？

A 没有呢！如果这个功能要实现出来的话，可能需要 Windows 本身来做比较适当，因为 Windows 才是所有的记忆体及资源的管理者，才能真正随时掌控游戏的内容。

Q 李先生能介绍一下自己在游戏圈中摸爬滚打的经历和体会吗？

A 其实啊，写这种比较低阶、比较罕见的游戏工具软体常常需要自己摸索的，别人能提供的很少，尤其是常常遇到技术的全面翻新，例如早期的 DOS 需要以组合语言撰写，后来又必须研究 DOS Extender 的保护模式，再来就得用 C++撰写 Windows 的程式了，到今天跨上了网路时代，又得发展新的快速成功方法，说不定哪一天还需要用 Java 撰写 Unix 上的程式呢！虽然会比较累，不过倒是提供了相当多学习低层技术的机会。

玩游戏和写程式都是我的兴趣，如今可以把这两个东西结合在一起，自己觉得相当的不错，各位读者如果对写程式也有兴趣，也可以尝试着把兴趣和理想结合，会有一番不同的感受哟！■

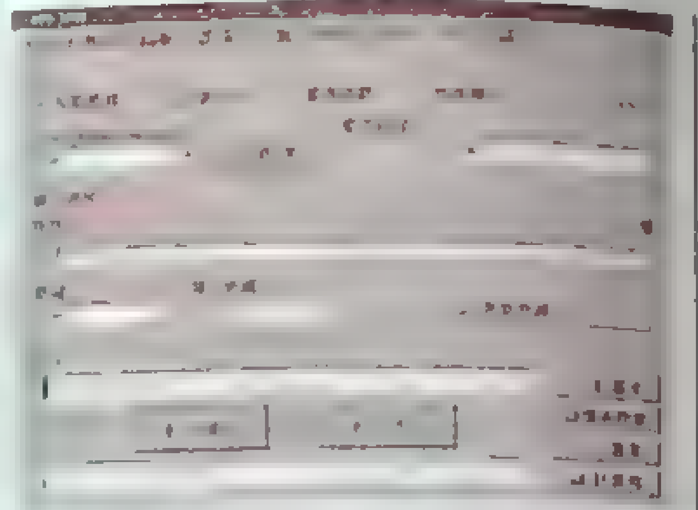
采访·编辑 / 游骑兵

词汇对照表

软体	软件
程式	程序
记忆体	内存
网路	网络
坊间	市面上
函式	函数
低阶、低层	底层
组合语言	汇编语言

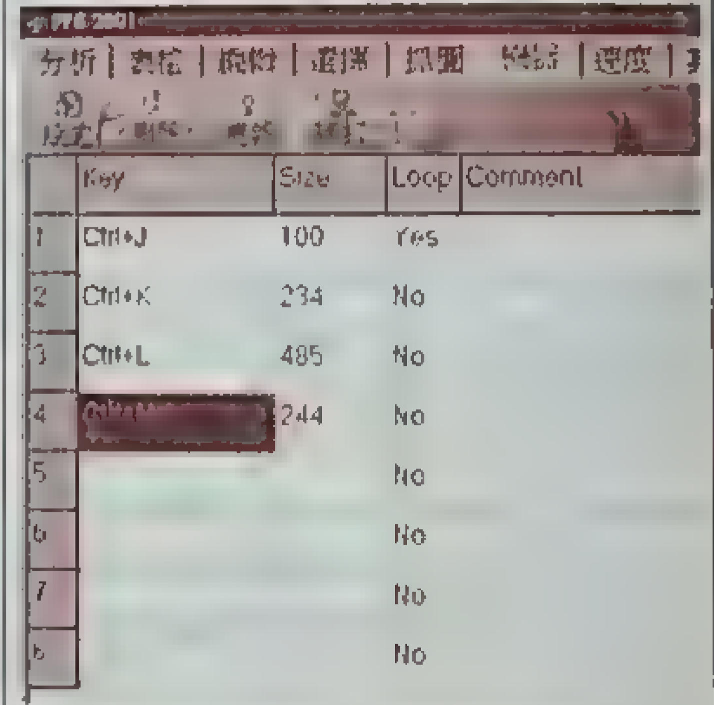
产品资料

中文名称：游戏修改至尊 2001
英文名称：Fix People Expert 2001
制　　作：果兆工作室
代　　理：第三波软件
产品类型：游戏修改软件
基本配置：386 / 32MB、硬盘、光驱
Win9X / WinME / Win2K / WinNT
上市日期：2001.6.28
包装内容：1CD、1 说明手册

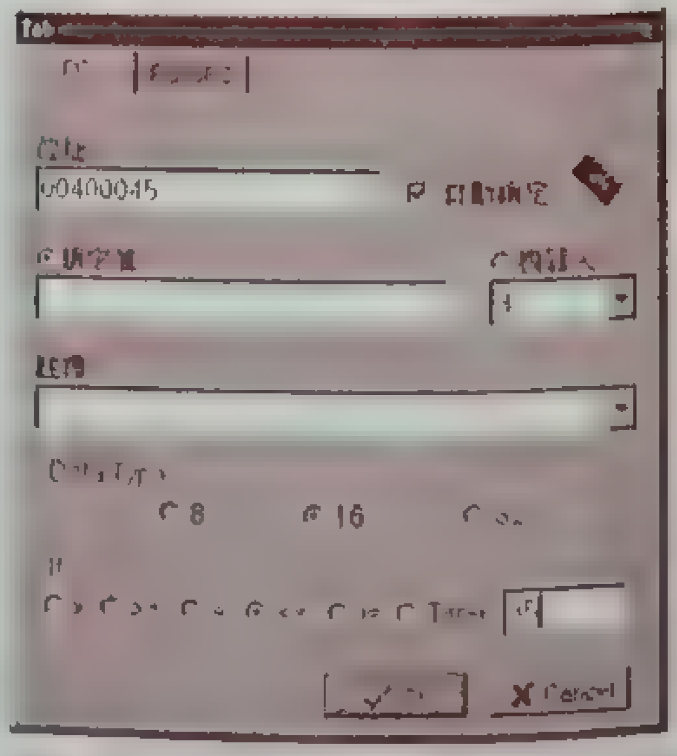


图四、[illegible]功能，使得游戏修改至尊 2001 功能更强大了！

图五、线上游戏中一边挂网练功，一边聊天是常见的事。



图六、可以预录好几组的代理排成哦！



图七、设定体力少于一定值时，便可以激活补体力的机器人！方便吧！

玩家声卡新选择

——Hercules Game Theater XP

文 / 黄卉　编辑 / Chance

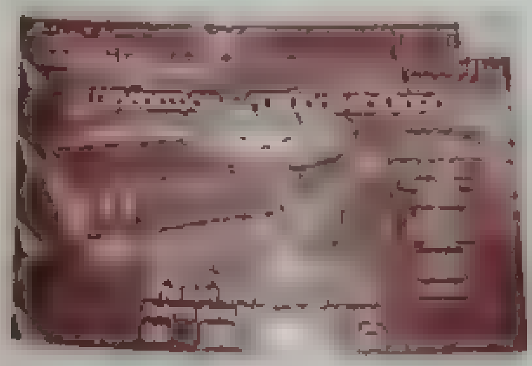
前 言

自从傲锐（Aureal）倒下之后，音效芯片几乎只剩创新（Creative）一枝独秀。SB Live!在长达 3 年的时间内几乎占领了整个声卡市场，而创新公司也已经有相当长时间没有为 EMU10K1 芯片的 DSP 进行软件升级。除了新瓶旧酒的 SB Live! 5.1 之外，创新声卡的“创新”实在是少之又少，玩家的选择似乎越来越少……

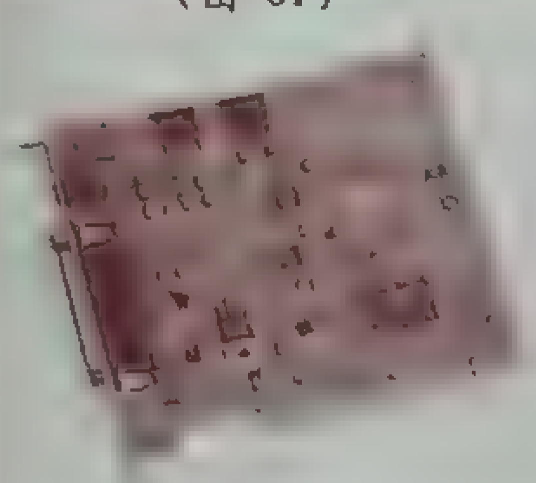
其实，欧美不少多媒体厂商都有很强的研发实力。其中大力神（英文名 Hercules，目前隶属于 Guillemot 旗下）先是不顾 nVIDIA 的一再警告，推出了以意法半导体公司 KyroⅡ为主芯片的显卡。接着作为老牌显卡制造商，它又开始涉足声卡领域，力图绕过创新 SB Live!，找到自己在市场的独特切入点，为玩家带来一些新选择。

创新的 SBLive! 系列一向自产自销，不假手于人；帝盟与傲锐变脸之后，改与 ESS 联姻；而大力神的合作伙伴则是 Crystal。Crystal 的音效芯片也许您有些陌生，它是 Cirrus Logic 公司的产品。有消息称 Intel 下一代整合主板将会放弃 AC'97 软音效芯片，而全面采用 Crystal 的产品。相信如果后者没有一定实力是无法得到 Intel 的信任。不过您不要因此指望现有的 Crystel 芯片就能强过创新 EMU10K1 系列。今天要介绍给您的，就是来自大力神的超炫声卡，为游戏玩家量身订做的 Game Theater XP。

产品介绍



（图-01）



（图-02）

顾名思义，Hercules Game Theater XP（以下简称 GTX）是一款以游戏效果表现为特色的声卡，说它是声卡不如说是一套多媒体音频控制台更贴切。Hercules 传统风格的包装盒（图 -01）里躺着这片采用 Crystal CS4630 做主芯片的声卡（图 -02）。这片卡与众不同之处在于挡板位置只有一个 44 针接口与一个 AUX IN 输出口（图 -03）。卡的做工不及 SBLive! 细腻精湛，也没有提供 CD S/PDIF 接口。单从声卡本身来看，显得平平无奇。

（图-03）

（图-04）

（图-05）

但当你看到它的 Theater 控制台恐怕就不会这样想了（图 -04）。原来 GTX 必须通过 24 针接口线将主卡与 Theater 控制台相联接，信号传输到控制台内部进行音源处理放大后再输出。这样做的好处很明显：使声卡工作时不受机箱内部杂乱的电磁波影响。

Theater 控制台背面提供了丰富的功能接口（图 -05），包括两组数字信号线、光纤信号（支持 32/44.1/48KHz 采样率）输入 / 输出接口和 MIDI 设备输入 / 输出端口各一组。在摸拟输出方面，除传统的 PC 声卡左右声道外，GTX 提供分离式的功放 / 音箱接口，当然也少不了中置音箱与重低音接口。此外，控制台背面还提供了两个 USB 接口。Theater 前面板提供 2xUSB、1xGame Port、左右音源输入、耳机和麦克风输入口（二者各自有独立的音量控制旋钮）。这也许是目前市场上所能找到的接口最丰富的声卡了。

（图-06）

其他配件还包括一条 24 针接口线缆——可以额外再提供一个与主机相连的 USB 接口（图 -06），一个小转大的麦克风插头（图 -07），说明书与配套光盘。

（图-07）

大力神的产品一向配套软件都比较丰富，这款声卡也不例外。光盘中附赠有《PowerDVD 3.0》、《YAMAHA S-YXG50》（著名的软波表）、《ACID Xpress》音频录编软件、《Kool karaoke life》卡啦 OK 软件、《Siren Jukebox Xpress》音频压缩转换软件、《Musicmatch 5.1 Jukebox》多媒体播放器和《Virtual

（图-08）

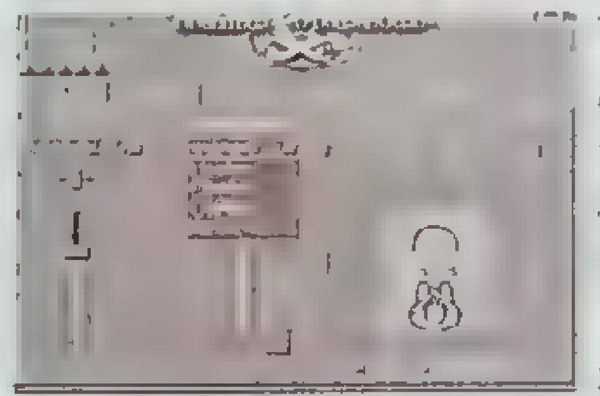
Far》环境虚拟器——由 Sensaura 公司开发的一套自动设定听者与音源位置/介质关系的虚拟器（图 -08）。当然也少不了些游戏 Demo。

Crystal CS4630 芯片简介

CS4630 是一款具有 DSP 功能的音效芯片，它的处理能力为 420MIP（编者：帝盟的 MX300 为 600MIP，创新的 SB Live! 为 1000MIP；这一指标越大，声卡的处理能力越强），用于应付当前的游戏音频运算绰绰有余。CS4630 硬件支持微软 DirectSound/DirectSound3D、创新的 EAX 1.0/2.0、A3D 1.0 和 I3DL。它的信噪比可以达到 90dB+，MIDI 波表支持无上限的 DLS 技术。CS4630 支持 NetMeeting 声学回声消音专利技术，S/PDIF 数字输出支持 AC-3 5.1 声道解码。由于它采用的 Sensaura HRTF 算法可随软件（驱动）版本升级，因此实际上能支持更多的特定音频 API，比如 Environment FX、Macro FX 和 Zoom FX 等。这些音频技术与 EAX 原理大同小异，都是通过改变环境参数来达到不同的混响效果，在定位精确度与环境材质的表现上并不十分独到。

Game Theater XP 的驱动

SB Live! 声卡的音控面板相当简单，考虑到 EMU10K1 实际可以提供的效能，设定项目理应更丰富才对。GTX 在这方面令笔者很满意。它没有因为市场定位是一款游戏声卡而轻视控制面板与调整菜单的设计。光盘附带的驱动版本显得过时，建议使用 2.01 版（在 Hercules 主页可下载）。安装重启后，Windows 任务栏会出现启动加载图标，这便是 GTX 的软件控制台（图 -09）。



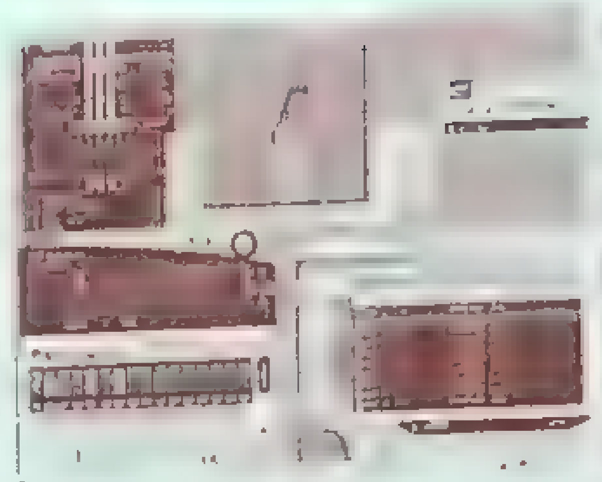
（图-09）

在[Main]标签页，玩家可以逐一为每对喇叭进行音量调节，包括低音单元与中置。[Mixer]标签页没什么特别之处，[Digit In] 可选择同轴输入与数字光纤输入两种。[EQ] 功能类似 Winamp 的均衡器，只不过它是通过硬件独立通道实现，调节频率从 20Hz~15KHz 共 10 段，同时也预设了数种均衡效果，方便你直接调用。GTX 通过硬件完成 MIDI 回放，它的音色库分为动态加载与 DLS 下载两种。主芯片可实现 64 位硬件复音与无穷大的软件 MIDI 复音（噱头够足 *^-^*）。[Other]控制页提供开启/关闭 Sensaura3D 应用效果、硬件 MP3 解码回放（可惜目前没有太多 MP3 播放软件支持声卡芯片的硬件解码）和硬件 DirectSound3D 的选项，以及以何种控制方式进行数字输出。

Game Teater XP 实测

笔者对大力神这款声卡进行了包括多音频流、MIDI 回放、音频回放/录制、信噪比和游戏效果等测试。

我打开 5 个不同格式的音频流，包括 MP3、CD、MIDI、VCD 音频和 RM（图 -10）。虽然耳机传出的声音很嘈杂，但细听可以分辨出不同通道的音源并未受其它音源干扰。我没有用 CPU 占用率测试软件度量，但播放这 5 种音频流时，系统并未出现任何延时与鼠标呆滞等现象。



（图-10）

GTX 的 MIDI 表现只能用中规中矩来形容，无论调用何种音色库似乎对它的表现影响都不大。在音频流播放/录制时没有发生因与其它 PCI 设备抢夺主控权而产生的爆音现象。GTX 符合 PCI 声卡的特性，它支持录制多声道、多音轨音频。

用 PowerDVD 播放影碟，GTX 在创新 FPS 2200D 4.1 音箱中发出了令人振奋的音响效果。环绕表现比 SB Live! 并没有太大差异。唯一的遗憾是来自中置音箱，它相对前方左右声道显得弱了许多，有时本该来自正前方的声音却分散从前左和前右两个音箱中传出。

（图-11）

GTX 信噪比较为优秀，我用 Spectra LAB 音频软件进行测试（图 -11），结果令人满意。虽然宣传材料写着信噪比为 -90dB，但实际成绩比这个指标还稍好些。但由于主声卡是通过线缆与音控台联接，所以二者都有可能成为不干净音源的来源。当我将 MODEM 摆在 GTX 上方时，原本无任何杂质的声音开始起了些许变化，但移开 MODEM 又一切正常。

我运行 Sensaura 公司出品的音源定位工具 PlayRoom，这是一款真正支持 DirectSound3D 标准的测试软件。GTX 顺利通过测试——毕竟它的 HRTF 算法就是由 Sensaura 提供的。测试中可以准确感受到围绕在身边的小车由左至右环绕行驶的定位效果。使用创新 EAX DEMO，GTX 也顺利通过了 EAX 1.0 兼容测试；但 2.0 的阻塞测试，声音变化感觉不明显。考虑到 GTX 的软件扩展性，相信未来随驱动完善，这个问题可以解决。

游戏测试中，GTX 在《QUAKE III》和《Half Life》下可以正常打开 A3D 效果，使用多点音源定位的环绕音箱，你可以准确感受来自四面八方的各类音效。尤其是弹壳掉落地面时，发出的清脆声实在令人亢奋。应用 EAX 最著名是《极品飞车》系列。我用其中的《Porsche Unleashed》（保时捷之旅）做测试，GTX 配合多点音箱的组合系统再一次体现出了环境音效的魅力。每当名车经过湖边，你可以感受到身边空阔的音场；而临近山脉，声音阻塞与回响体现得淋漓尽致。由于时间关系我们没有办法详尽测试更多的游戏。

大力神 Game Theater XP 是一款有着新卖点的声卡。它支持众多的音频 API，保证了广泛的兼容性；支持独立控制音源点，芯片内置 MP3 硬件解码，对多媒体有很好的表现；通过软件的不断升级，使它的扩展性得以体现。而它最让人感兴趣的莫过于那个将音控、光纤输入/输出和数字音频独立输出等都集成在一起的外置控制台。事实上它还有很多“玩法”，你甚至可以配合软件将它变成简单的音乐工作站。这款声卡唯一不足之处也许就是它的 MIDI 表现不够令人满意。

作者主页：http://www.pcpop.com

GBA 硬件周边总动员

文/Robert　编辑/Chance

任天堂新掌机 Game Boy Advance（以下简称 GBA）发售已经几个月了，但国内能够买到的硬件周边设备却寥寥无几。而众所周知，GB 系列一向以周边设备丰富而著称，被任天堂寄予厚望的 GBA 当然更不例外。这篇文章将向大家介绍全球已发售和即将发售的大部分 GBA 专属硬件周边设备，在同您一起大开眼界之余，也可以作为未来采购的指南。

虽然 GBA 号称可以 100%兼容 GB 和 GBC 软件，但硬件可就不尽然了。有的老配件还可以用，比如以 GBA 玩 GB/GBC 卡带，还可以用旧式对战线；当然玩 GBA 专属卡带就只能用 GBA 对战线了。其它绝大部分旧式配件几乎都不可以用了，必须买 GBA 专用的。

照明灯

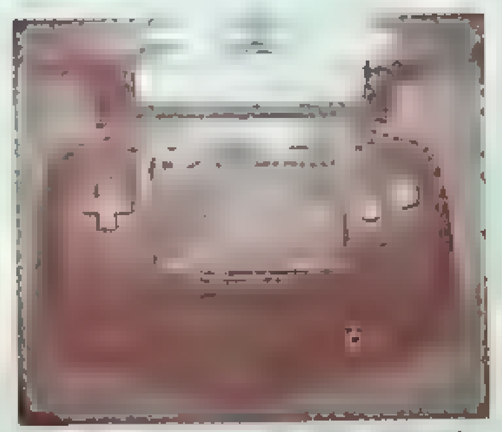
由于任天堂掌机全部采用无背光的反射液晶屏，为了在光亮度不佳的环境下玩游戏，照明灯就成了必不可少的设备。GB 和 GBC 使用的照明灯大多数从通讯口取电，由于 GBA 与 GB 和 GBC 通讯口电压不同（GBA 为 3V，GB 和 BGC 为 5V），因此虽然它们的通讯口外形尺寸和针脚定义是相同的，但 GB 和 GBC 的照明灯拿到 GBA 上使用，亮度会降低很多，几乎没有什么照明作用了。

Light Boy Advance

这是由任天堂授权的一家第三方配件生产商——Sunseibu 公司推出的集照明、放大和屏幕保护等 3 种功能于一身的产品（简称 LBA）（图 -01）。它也是市场上第一种 GBA 专用照明产品。由于它的主要作用是照明，因此我把它归类到灯具里。LBA 没有采用从主机通讯口取电的常用做法——这常常使 GBA 的电池消耗加快很多——而是自带了一个电池盒，使用两节 AAA 电池供电。LBA 由两部分构成，上部是带有照明灯的黄色支架，下部是放大镜，两部分由活页相连，可以呈 90°角打开。整个系统利用下部的三个卡榫紧固在 GBA 机身上——很坚固，无论你怎样摇晃也不会掉下来。

（图-01）

平时不用时，上部覆盖住下部；当需要照明，则将上部呈 90°打开，然后按照明开关即可。此时你立刻会发现，牺牲一部分便携性以换来照明的举动是多么明智。虽然支架上只有两个照明灯泡，但 LBA 所发出的光亮已足够覆盖整个屏幕了。它亮度强劲，不象传统单灯泡照明灯那样有讨厌的眩光现象，整体效果非常理想（图 -02~图 -03）。



（图-02，LBA 的双灯照明，效果很好）

（图-03：传统单灯照明，容易有眩光的现象）

这个设备的放大镜设计是个败笔，看上去仅仅将屏幕放大了 5%左右，但它的边框却遮盖了屏幕上方约 4mm 宽的一块区域，基本上是个没什么用的摆设。不过总地来说，LBA 仍然是不错的设备，对于随时随地想玩游戏的掌机玩家来说，可以考虑这个售价约人民币 170 元的产品。

Worm Light Plus

这是传统的，利用通讯口取电的一款 GBA 照明灯，由 Nyko 公司出品（简称 WLP）（图 -04）。该公司生产的 Worm Light 是目前市场公认最好的 GBC 照明灯，因此大家对专门为 GBA 开发的 Worm Light Plus 也寄予了较高期望。

WLP 从通讯口取电，使用 Nyko 专利的“超白光”发光二极管，在保证了较佳亮度的前提下，耗电量极低。比较特别的是，WLP 的后部有一个通讯口转出口，也就是说它不是独占通讯口，只是串接。因此在使用 WLP 时，仍然可以同时使用其它需要占用通讯口的设备——比如使用对战线和其他玩家连机对打。

（图-04）

UFO Light

这是 Nyko 公司的另一款从通讯口取电的照明灯（简称 UL）(图 -05)。与 WLP 一样，它使用"超白光"发光二极管且拥有后部通讯出口。但它的外形比 WLP 要酷很多，飞碟形的灯头可以更换，在产品包装中就附赠了一个形状和颜色不同的备用灯头。你还可以从 Nyko 网站上定购造型更炫的灯头。在这个什么都讲究个性化的年代，一支能够将 GBA 扮酷的照明灯，销路一定会很好。

(图-05)

Shark Light

这是著名游戏机外设制造商 Interact 为 GBA 设计的照明灯，它使用自带的两节 AAA 电池作动力，不消耗 GBA 电量(图 -06)。这个灯的特点在于颈部十分柔软，可大范围调整灯光照射角度，且灯头的聚光度是可调的。同时这个灯也可以给 GBC 使用。

(图-06)

Glow Guard

这是 Interact 的另一款照明灯，在不使用时可以折下来作为屏幕保护盖(图 -07)。它的整体外形设计相当流畅，使用通讯口供电，有导出口，提供紫色和透明蓝两种款式给玩家选择。

(图-07)

Cobra Light Advance

Nuby 公司新近推出的 GBA 外设系列名为 Cobra Advance(图 -08)。它的造型设计思想来源于眼镜蛇，很适合追新追酷的年轻一族。如果你用全套 Cobra Advance 来武装自己的 GBA，它们统一的酷炫风格会让你的爱机透出一股"邪邪"的美。Cobra Light Advance 是这个系列中的一款照明灯，外形很象一条发怒的眼镜蛇。蛇头上的两个红色"蛇眼"正是两个照明灯泡。Nuby 在这个产品上使用了正在申请专利的反射光技术，使得整个屏幕都能够被均匀打亮，没有眩光和阴影。"蛇头"与"蛇颈"的接合部位可以折叠，不用时将它们折叠下来覆盖在显示屏上即可，不必拆下来，同时起到保护屏幕的作用。这款照明灯从通讯口取电，背后同样有转出口。

(图-08)

(图-09)

Cobra MagniLight Advance

CMA(图 -09)与 CLA 的唯一区别就是在"蛇头"后部多了一个 1.5 倍放大镜，可以将画面放大 50%。不过加入这个放大镜也破坏了眼镜蛇的整体造型，外形就没有 CLA 那么酷了。

电池包

作为掌上游戏机，GBA 大部分时间都是在移动环境下使用，因此电池就成了它最主要的供电方式。GBA 的使用时间虽然达到了 20 小时，(5 号电池×2)，比 GBC 几乎长出一倍，但如果总是用干电池，长此以往也是一笔不小的花费。因此外设厂商纷纷为 GBA 推出了专用充电电池包。有的电池包在基本的供电功能外，还附加了其它一些有趣的功能。

任天堂原厂电池包

这是任天堂在 GBA 首发时同期推出的电池包，售价约合 3 百元人民币(图 -10)。它包括一个充电电池、专用充电器和漂亮的电池盒(硬塑料制)。整体风格很象数码照相机或数码摄像机的电池。充电约需两小时，可以使用 10 小时，任天堂宣称该电池允许反复充电 5 百次，之后就只能保持约 60%的电量了。我觉得这已经十分合算了。由于是任天堂自己设计，电池外形与 GBA 机壳十分契合，只是使用它之后，整机重量比使用干电池略沉一些。

(图-10)

Shock 'N' Rock

Nyko 的 Shock 'N' Rock(图 -11)是一件非常不错的 GBA 外设，除本身是一枚使用时间长达 15 小时的充电电池外，它还具备立体声喇叭和力反馈的功能。我们都知道 GBA 的小喇叭音响效果很差劲。而现在 SNR 通过耳机插口将声音引出来，然后通过自己的一对高保真立体声喇叭播放，音响效果立刻突飞猛进。SNR 还会根据音频高低进行振动，玩一些动作游戏时让你更有临场感。SNR 外形设计十分讲究人机工程学，双手握持时感觉很舒服。值得一提的是，SNR 支持边充电边使用。

(图-11)

PowerPak 和 PowerPak EX

这是 Interact 推出的两款电池包，内含镍镉电芯，分别可以使用 15 和 20 小时，本身包含 AC 适配器，使用方便，很超值。(图 -12)

(图-12)

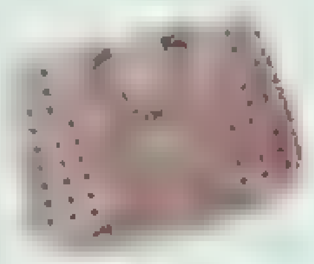
PowerRumble FX

在 PowerPak EX 的基础上，这款电池包又增加了外接立体声喇叭和力反馈功能，与 Nyko 的 SNR 功能相同，选择哪个就看你的喜好了。(图 -13)

(图-13)

Cobra Power Plus Advance/Cobra Power Deluxe Advance

从名字就可以看出，这是 Nuby 公司眼镜蛇系列中的两款电池包，同样采用酷酷的蛇头造型，两只好象蛇眼一般的红灯泡指示出电池电量。它们的使用时间分别支持 16 和 32 小时。由于采用 Nuby 公司专利的 RAM 技术，电池没有记忆效应，可以随用随充。电池买来时就是充满的，可以直接使用。(图 -14)



(图-14)

Nuby Power Pack Advance

这是 Nuby 公司的另一款 GBA 电池包，不属于 Cobra 系列，造型中规中矩，与任天堂官方电池包几乎一模一样。只是它使用了 Nuby 独家的 RAM 技术，消除了电池记忆效应，且使用时间达到了 15 小时。(图 -15)

(图-15)

电源适配器

GBA 虽然主要以电池供电，但如果在室内玩，插一个电源适配器将是最经济方便的供电方式。当然如果电池包附带有电源适配器功能就更理想了。

任天堂原厂电源适配器

理论上讲，GBA 电源适配器与 GBC 是一样的，但由于任天堂没有为 GBA 设计电源适配器插孔，所以 GBA 电源适配器必须经过一个转接卡才能接到主机上。这个转接卡通过电池舱给 GBA 供电。你需要取下电池舱盖，将转接卡接在舱盖的位置就可以将电源适配器插在它上面了。整套产品售价大约合 1 百元人民币，稍微贵了一些。(图 -16)

(图-16)

Interact AC Adapter

Interact 的电源适配器比任天堂要多一些颜色选择，以适应不同色彩的主机，功能大体相当。(图 -17)

(图-17)

Interact Car Adapter

这是从汽车点烟器取电的电源适配器，Interact 为玩家考虑得可真周到啊。(图 -18)

(图-18)

(图-19)

Cobra AC Adapter Advance

这是 Nuby 眼镜蛇系列中的电源适配器，除了外形很酷之外，没什么特别的地方。(图 -19)

对战线

如果你想进行多人游戏，对战线是一件不可或缺的东西。各个公司出品的对战线功能都没有太大区别，买哪个主要看个人喜好。

任天堂原厂对战线

我们都知道，GBA 与 GBC 最大区别之一就是：GBC 只能两台机器对打，而 GBA 却可以多达 4 台机器连机。因此 GBA 专用对战线的特点就是：中间有一个微型 HUB，可以再接出一条线。因此连 2 台、3 台和 4 台机器就分别需要 1 根、2 根和 3 根对战线。任天堂原厂对战线做工十分讲究，两个端子后面各有一个滤波器去除杂讯，效果肯定没得说。(图 -20)

(图-20)

Power Link Plus

这是 Nyko 公司的对战线，它是一根 4 口对战线。不象任天堂原厂对战线只有双口(如果有超过两台机器连线，还要再增加对战线)(图 -21)。PLP 直接把 4 根对战线集成在一起，成为一个万能的 4 口对战线(连主机口是浅色的，连从机的另外 3 个口是深颜色)，可以应付任何需要，而且价格与任天堂原厂双口对战线相同，是不是很诱人啊？

(图-21)

PlayLine Link Cable

这是 Interact 的双口对战线，线足足有 5 米长，而且附赠通讯口引出器，可以在使用对战线的同时接插其它需要占用通讯口的设备(图 -22)。有蓝色、透明紫和透明白 3 种颜色供选择。

(图-22)

PlayLine X4 Link Cable

这是 Interact 的 4 口对战线，配置与双口线相同。(图 -23)

(图-23)

Cobra Link 1to1 Advance

Nuby 眼镜蛇系列的 1 vs. 1 对战线，端子做成蛇头状，它

（图-24）

（图-25）

没有HUB，无法再多连线了，价格相对便宜。（图-24）

Cobra Multilink Advance

这是带HUB的眼镜蛇对战线，可支持3台或4台主机互连。（图-25）

其　它

不易归类的GBA其他周边产品通通都在这里，可以说包罗万象，无奇不有。让人不由得感叹单单一个GBA配件，竟然也可以做出这么大的一个市场，无怪乎有人预测1年后游戏市场可以达到860亿美元的规模。

GameShark Advance

（图-26）

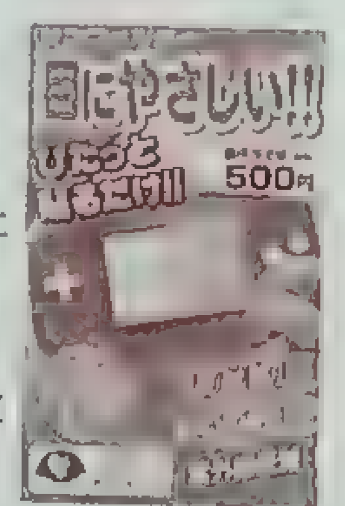
GameShark是Interact公司生产的游戏作弊器，该公司为目前所有游戏平台都推出了作弊器（包括PC、PS、PS2、DC和GBC）（图-26）。GameShark Advance是即将在7月推出的GBA专用作弊器，其功能类似于“金手指”，但比“金手指”又强大很多。

GSA有两大作用，第一是“SnapShot”，就是让游戏在任何地方都可以存盘。游戏机的游戏一般都不提供随时存盘功能，只能在固定地点存盘或利用密码选关，限制很大。有了GSA之后，这些限制就彻底消除了，攻关乐趣也大大加强。第二是“CodeSave”，就是密码作弊功能。向GSA输入游戏作弊码，你就可以在游戏中获得诸如不死、隐身、弹药全满、跳关等作弊功能，再难的游戏也可以变得易如反掌。

GSA最先进的地方就是：它通过一根USB线与PC连接，所有操作都可以利用PC来进行控制，不象传统金手指只能用游戏机控制键来笨拙地输入密码。利用PC庞大的硬盘来保存存档和密码，可以将你的GSA存储量无限提升。利用PC的网络功能，GSA可以实现更多作用：比如将游戏存档E-Mail给朋友或放在网上让大家共享。网上还有很多地方提供作弊码下载，这样不必手工输入那么累，可以直接下载保存到GSA里面去。GameShark的官方网站http://www.gscentral.com/就提供几乎所有游戏的存档和作弊码下载。

GSA的售价不到4百元，却可以使你的GBA在功能上有一个质的飞跃，确实物有所值。

Sun Filter GBA



（图-27）

GBA液晶屏外面有一层保护膜，可以防止屏幕被划伤。但这层保护膜会反射掉一部分光，使观看效果变差。日本Suncrest公司推出的Sun Filter，贴在保护层上面，可以有效降低保护层反射现象，使亮度更均匀充分，同时还可以起到一定的保护作用。（图-27）

读卡器

（图-28）

这是任天堂与奥林巴斯光学公司合作开发的电子卡读卡器，用来读取将要发布的《口袋妖怪》电子卡（图-28）。将电子卡在上面刷一下，就可以将角色、功能和场景都读进来，很方便玩家交换游戏存档。这种电子卡不仅可以放《口袋妖怪》的信息，还可以用来储存小程序，但容量只有可怜的3KB多一点——任天堂认为足够放进某些“小”游戏了。

Bumper GBX

（图-29）

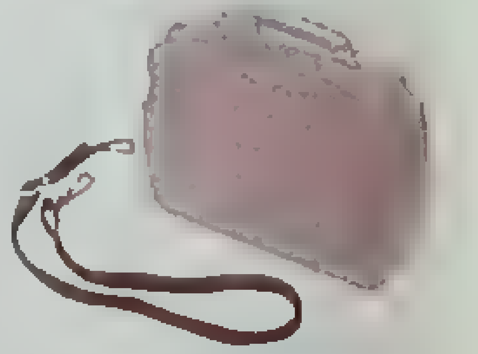
这是Interact推出的GBA保护壳（图-29）。GBA外壳虽然是硬质塑料制成，但还是有可能被硬物刮伤。将这个用优质塑胶制造的保护壳套在GBA外面，可以起到很好的保护作用。它不仅可以防刮，还可以防摔。将附送的挂绳拴在上面，就可以将GBA套在手腕上携带了。Bumper有透明紫、透明蓝等多种颜色可供选择。

FaceMasks

（图-30）

这是一个可以增强GBA控制功能的外壳（图-30），套在GBA外面后可以将十字键变为一根操纵杆，并增大〖A〗、〖B〗键面积，使操纵更准确。比较适合于玩某些需要操纵杆的游戏。FaceMasks同时也可以起到少许保护GBA外壳的作用。

Sport Shell Hard Case


（图-31）

从外观就可以看出来，这是一个GBA携带盒（图-31）。用颜色鲜艳的硬质塑料制造，表面不平，整体刚性很强，能够对盒中物体起到较好的保护作用。盒里面的格子可以放下一台GBA（或GBC）主机、4盘游戏卡、以及电池和对战线等附件。携带盒还配有背带，可以很方便地背在肩上。

Cobra Sound Buds Advance

（图-32）

这是今天介绍的Nuby眼镜蛇系列中最后一件——耳机（图-32）。它音质不错，而且外侧还保持了眼镜蛇的造型（这部分是活动组件，可以摘下来），符合整个系列风格。因为用耳机才能欣赏到GBA立体声音效的魅力，所以戴耳机对GBA而言还是很有必要的。

GBA配件还包括一些诸如保护袋、腕绳、外形调整块等小东西，本文就不一一介绍。以上配件大多可以提升你的GBA游戏乐趣和使用方便性。现在唯一希望的就是有更多的公司可以将这些产品尽快陆续引入国内发售，这是所有GBA迷的最大福音啊。■

显卡的明日之星

——KyroⅡ完全剖析

文/DDND　编辑/Chance

前　言

在目睹了3dfx的黯然退出，S3的停滞止不前和Matrox的G800胎死腹中之后，两年来异彩纷呈的显卡界开始变得死气沉沉。从高档、中档再到低档，市场几乎被nVIDIA包办，而唯一能对其构成威胁的ATI，由于特定的独家生家等客观因素使得产品在价格与宣传攻势上都不如nVIDIA来得吸引人。毕竟生产ATI显卡的公司只有一家，而nVIDIA的从众却有近百家。不知作为用户的你，在市面上选购显卡时，面对千篇一律的nVIDIA各系列产品做何感想，除了比两年前少了一些选择外是否更增添了一丝无奈？

数月前，这沉闷被一份遭nVIDIA在网上“追杀”的PDF技术白皮书给打破。该文档并不是泄露了当时呼之欲出的GeFORCE3的秘密。相反，文档中的内容是涉及一款名为KyroⅡ的显卡芯片。我们暂且不讨论这份文档的具体内容，相信您更感兴趣的是KyroⅡ到底有何神奇之处，居然未上市就已让如日中天的nVIDIA公司对其如此关注有加。今天我们就来揭开它的神秘面纱。

一、KyroⅡ图形芯片的来由

说起KyroⅡ您可能有些陌生，但提起与之有千丝万缕关系的PowerVR系列显卡，相信硬件玩家不会感到陌生。第一代PowerVR显卡由英国与日本NEC工程师合力研制，它是当时唯一能与3dfx Voodoo一争长短的3D加速卡，在很多方面与Voodoo有相似之处。比如两者都以附加子卡形式存在，拥有独立的API接口。但可惜PowerVR并没有获得市场的广泛认同，国内能见到的只有Matrox生产的M3D子卡。之后PowerVR几乎放弃了PC市场而进军Sega的DC游戏机。DC的画质表现大家有目共睹，从中不难看出PowerVR的实力。此后PowerVR以Kyro的商标再次进军PC市场，但可惜仍然反响不大。这次KyroⅡ的登场，可算是第三次卷土重来。

最新的KyroⅡ芯片由ST Micro Electronics（意法半导体）与Imagination Technologies的一个下属子公司PowerVR Technologies合力制造销售。意法半导体是一家芯片生产商，它大量出售芯片给第三方厂商。而目前最大的买主则是Guillemot/Hercules（大力神）。大力神在全球有很高的品牌知名度、良好的行销渠道和有口皆碑的驱动研发能力。而PowerVR Technologies则拥有KyroⅡ芯片的技术保有版权和专利，其母公司Imagination是一家在伦敦证卷交易所上市的公司（除了PowerVR外，还有3家分公司：Metagence、Ensigma——从事语音/音频处理算法研究的专利技术公司和VideoLogic——知名显卡制造商）。

二、KyroⅡ的技术分析

KyroⅡ与传统显卡工作方式有颇多不同。在我们开始分析它的技术新特点前，先来了解一下KyroⅡ的物理特性（图-01）。

KYRO Ⅱ芯片特性表	
芯片核心频率	175Mhz
显存运行频率	175Mhz
制造工艺	0.18微米
显存类型	SDRAM
显存容量	32MB/64MB
显存总线带宽	128bit
渲染技术	支持TBR技术　不具备硬件T&L单元
RAMDAC	270Mhz
FSAA全屏柔化	支持4X模式
视频补偿	具备DVD/MPEG 2动态补偿技术
兼容API	DirectX 7.0、Open GL
支持3D特效	纹理压缩、dot product 3 凹凸贴图 EMBM环境凹凸映射
显存带宽	2.8G/s
像素填充率	350MB/s

（图-01）

单纯从数据来看，KyroⅡ的性能似乎不怎么吸引人，特别是在关键的显存带宽与像素填充率两项指标上，与nVIDIA的中低档产品GF2 MX比较起来相去甚远。那么KyroⅡ凭什么挑战GF2 MX且引起nVIDIA如此强烈的“关照”呢？它凭的就是内部几种先进的渲染技术。在介绍KyroⅡ渲染技术时，我将尽量把它与传统3D显卡进行对比，以方便大家了解KyroⅡ的独特技术。

1、TBR块式渲染器与HSR引擎

我们在运行一款3D游戏时，呈现在面前的是一幅幅动人的游戏画面，但由于三维世界存在Z轴（也称纵深度数据），所以在这些可见画面背后，实际还存在着玩者无法看见的消隐部分。这部分画面可能永远都无法出现于你的视线中，但显卡在进行三角形构图、光影渲染和纹理贴图等一系列渲染工作时，对这些不可见画面同样要进行计算。而这些画面在显卡最后回放前将被屏蔽掉。这极大地浪费了显存带宽与流水线执行效能。如果我们能在3D建模生成之前就把这些不会出现的画面剔除，那么显卡纹理贴图、像素渲染与显存交换数据等工作就能省略，执行效率与性能也必将得到进一步提高（图-02）。Kyro

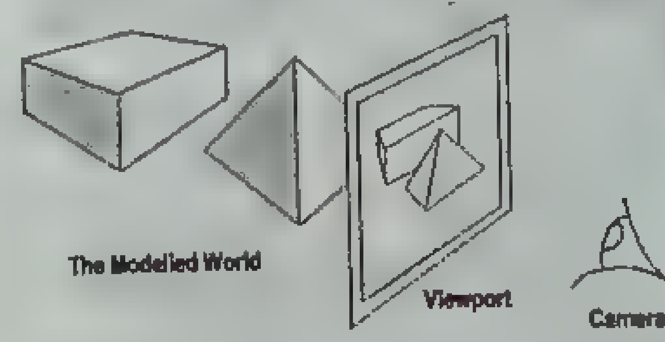


Figure 1. The Basics of 3D Graphical Processing

（图-02）

Ⅱ的 Tile Based Renderer 块式渲染器（简称 TBR）与 HSR（隐面消除）引擎就此产生。

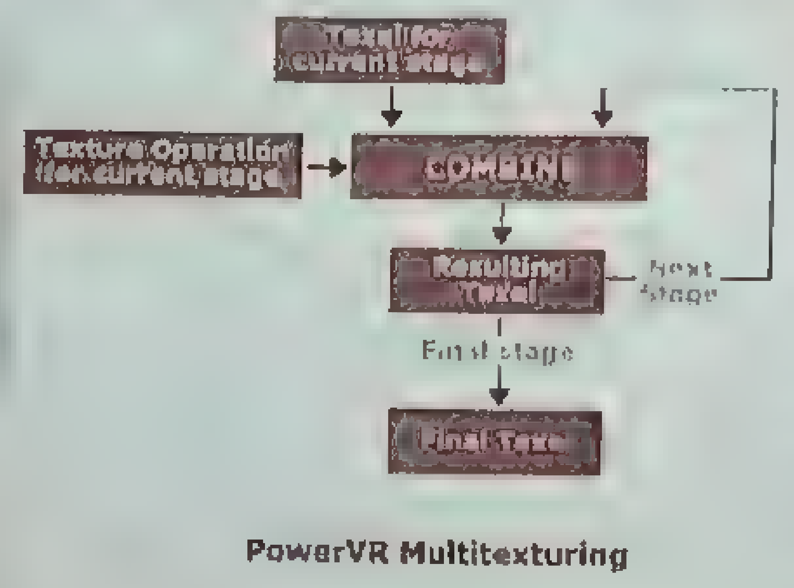
Kyro Ⅱ将屏幕上的所有场景分为 N 个 32×16 像素的块（Block），当 CPU 完成 3D 建模的所有三角形组合后，被保存至显存中的一个场景缓冲里，并配上独立的唯一编码。芯片中的特殊引擎会利用特定指针取得每个 32×16 像素块所对应的那个三角形数据。这样做的好处，就是指针只须写入有数据的块区域参数。

（图-03）

具体来说，传统显卡在将三角形参数复制到芯片贴图引擎时，会全部重写一遍数据；而 Kyro Ⅱ则不需如此：如果一个 32×16 的块区域中，只有一半数据属于三角形，另一半原先就是空位数据（没有更改），那写入芯片的只包含发生变化的那一半数据。之后 HSR 引擎就会开始判断一个 TBR 区域内，有哪些表示三角形位置的数据是无需出现的。注意，这个步骤是在芯片内部完成的。事实上 Kyro Ⅱ的芯片级缓存容量相当大，至于这个 HSR 的判断与执行步骤由于太过烦杂，这里大家暂时无需详细了解。您只要能明白，在经过了 TBR+HSR 的操作后，原先要在显卡成像最后一步，Z 轴隐藏画面判断的工作已经提前到贴图（TMU）单元前就完成了。这样大大节省了读取显存 Z 缓冲数据的时间，并加快了成像速度（图 -03）。

2、Kyro Ⅱ的 8 层贴图技术

传统显卡在进行成像时，均要先在 CPU 或显卡 GPU 单元中生成 3D 建模与光源阴影后，再通过 AGP 总线或显存带宽传输到显卡本地显存。这是三角形数据第一次占用显存带宽。接下来，显卡主芯片再从显存中分别读取建模、纹理与 Z 轴数据，这是第二次占用显存带宽。再来，芯片内部进行贴图处理与像素渲染，之后写入帧缓存中的前端缓存，这是第三次占用显存带宽。以上进行的工作，所指的实际上还是当 3D 游戏贴图层数量低于或等于显卡贴图单元时的过程，如果显卡碰到纹理贴图层超过卡上的贴图单元时，它将第一次由芯片读取显存上已进行了一半的贴图和未完成纹理层，并再一次锁定 Z 轴缓冲，然后进行第二次贴图，我们称之为二周期贴图。



PowerVR Multitexturing

（图-04）

Kyro Ⅱ所强调的单周期 8 层贴图并不是真在读取一次数据后，于 8 个贴图单元内完成。事实上 Kyro Ⅱ只有一个贴图混合器与两个纹理预备单元。不过它与传统显卡不同之处在于，当两个纹理预备单元把纹理图层送至纹理混合器来完成贴图工作时，如果此时可以完成贴图工作就送入帧缓；如果还有纹理图层未贴完，那么纹理混合器将会把完成一半的画面暂存于一个纹理画面寄存器，然后再返回至纹理混合器由纹理预备单元重复贴图工作，直至完成所有贴图。

当然这个过程，纹理画面无须再读取三角形与 Z 轴数据而浪费宝贵的显存带宽与渲染时间，只需由纹理预备单元再准备下一幅纹理层就能完全任务。这在当前的显卡中是独一无二的（图 -04）。实际上 Kyro Ⅱ能完成的贴图数量并不仅局限于 8 层纹理，这主要受限于 DirectX 7 的标准。

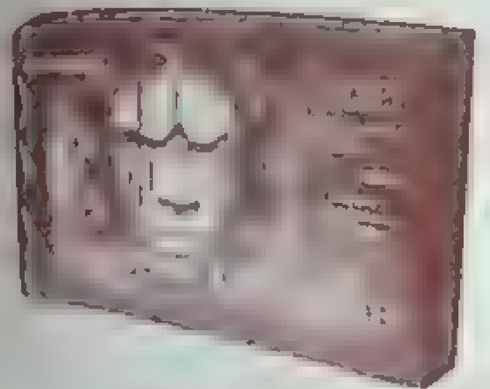
3、Internal True Colour 内部真彩技术

很多玩家在运行诸如《QUAKE Ⅲ ARENA》等大纹理游戏时，为了追求速度，而不得不采用 16bit 色深与低分辨率输出，通过牺牲图象质量，以达到提高帧数的目的。就我个人所知目前所有的 3D 芯片在对 16bit 色进行渲染时，内部都是完全采用 32bit 真彩色渲染——包括只具备 16bit 输出的 Voodoo2/3 系列。原理上，32bit 与 16bit 渲染模式对于 3D 加速芯片来说，执行速度是完全一样的。所不同的只是完成渲染后，通过显存带宽总线写入到帧缓冲时，两者消耗的显存带宽有近 50%的差异。一般显卡在进行 32bit→16bit 色深转换时，会进行一项抖动像素操作，以剔除一些色深数据。注意，这里并不是简单的把 32bit 去掉 16bit，再写入显存帧缓，由 RAMDAC 单元显示到显示器。抖动算法事实上是一种像素平均值的计算方法，这也是所有显卡在完成 32bit→16bit 转换的工作方式，Kyro Ⅱ也不例外。只有 3dfx 的 Voodoo 系列不用这种抖动，采用了 Post-Filter（高速帧缓）技术。所以 3dfx 的 Voodoo 系列始终是 16it 色深下的画质之王。个人感觉，Kyro Ⅱ所宣传的 Internal True Colour 内部真彩技术其实没什么新意，将此做为一项宣传重点有点言过其实。

基于以上种种技术因素，Kyro Ⅱ的实际执行效能远远高于数据统计结果。以 Kyro Ⅱ官方提供的与传统显卡渲染领先倍数关系来看，它宣称在计算像素填充率与显存带宽时，应乘上系数 3。但笔者至今不明白 Kyro Ⅱ所宣称的这个“3”是如何计算出来的？在无法得知这个倍数是如何得出前，我只能把“×3”后的各项数据看做是 Kyro Ⅱ的理论峰值。

三、*Hercules 3D Prophet 4500*

我们这次用来实际测试的 Kyro Ⅱ显卡，是大力神公司出品的 Hercules 3D Prophet 4500。大力神一贯的高品质做工，使我们对卡本身没有任何品质上的不满。（图 -05～图 -12）

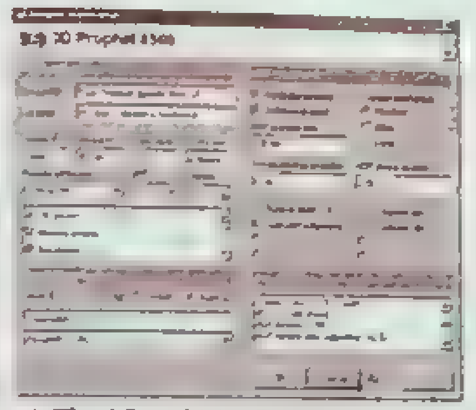

（图-05：漂亮的 Hercules 3D Prophet 4500 外包装）

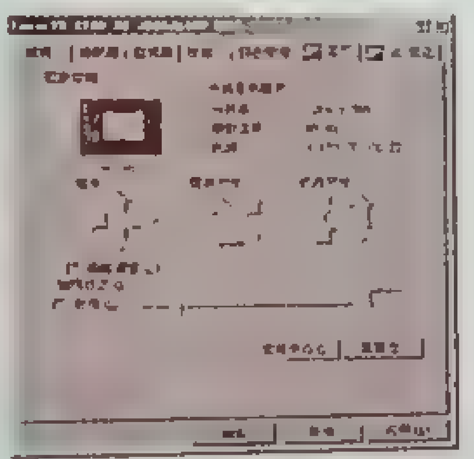
（图-06：Kyro Ⅱ芯片）

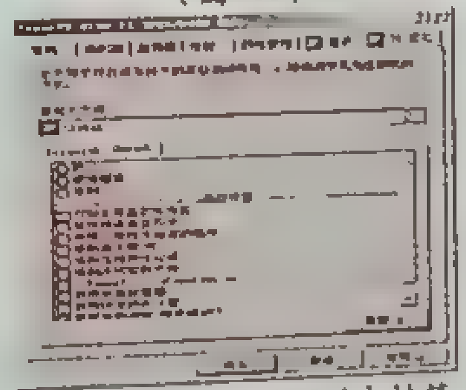
（图-07）

（图-08）
高品质的板卡，作工精美细腻

（图-09：采用三星 5ns SDRAM 显存颗粒）


（图-10：新版 PowerStrip 已经可以识别 Kyro Ⅱ，其显存与核心频率同步变化）


（图-11）


（图-12：大力神的驱动支持简体中文，但可供调整的选项还不多）

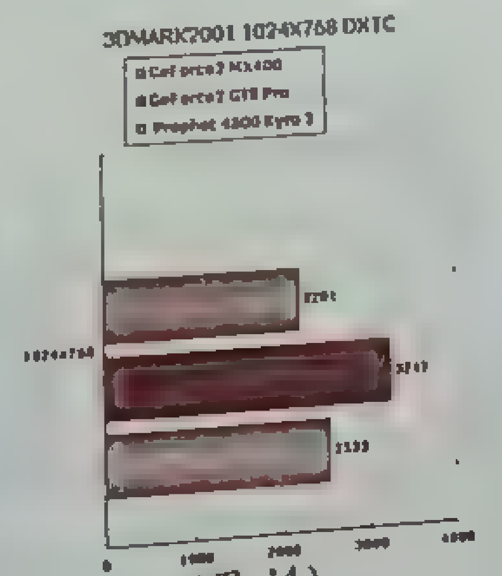
硬件	
CPU	AMD Athlon 1.2GB (266Mhz DDR FSB)
主板	EPOX 8KTA3 (KT133A)
内存	KINGMAX PC133 128MB(2.0)
硬盘	IBM 75GXP 20GB
硬盘控制器	VIA 686B ATA 100
显示卡	Hercules 3D Prophet 4500(64MB) Nvidia GeForce 2 Pro Nvidia GeForce 2 MX400
AGP 模式	AGP 2X
声卡	Creative SB Live Value
软件	
操作系统	Windows 98 SE, Microsoft DirectX 8
驱动程序	VIA 4 in 1
测试软件	3DMARK2001、Q3 Arena、MDK

（图-13：测试所用的系统配置）

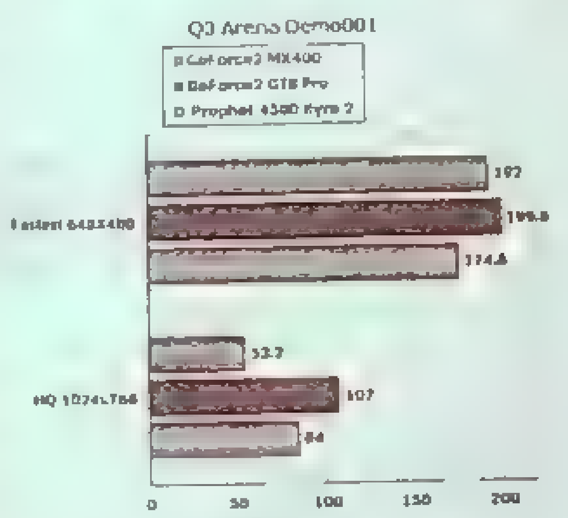
在介绍了 Kyro Ⅱ的技术性能后，接下来看看它实际的游戏表现如何（图 -13）。

1、3D Mark 2001

由于 Kyro Ⅱ不支持硬件 T&L，所以测试时选用软件 T&L。而 GF2 MX 与 GF2 PRO 则选用自身的硬件 T&L 单元。Kyro Ⅱ在测试中落后于 GF2 Pro 是可以预知的。但它以较大幅度领先 GF2 MX 就令人很兴奋了。GF2 MX 在 3D Mark 2001 测试中，困扰它的最大问题就是显存带宽。而 Kyro Ⅱ由于采用上述 TBR 与 HSR 延后效能渲染单元，显存带宽方面占尽优势。虽然 Kyro Ⅱ不具备芯片硬件 T&L 单元，但在高速 CPU 帮助下，三角形生成与光源阴影工作量并不足以拖慢它的整体速度（图 -14）。



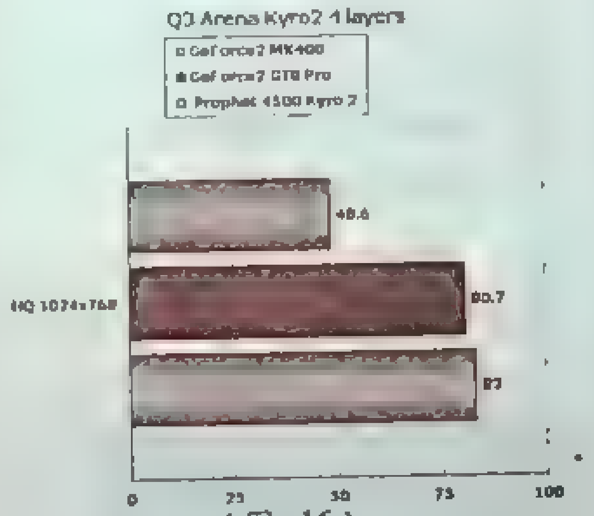
（图-14）



（图-15）

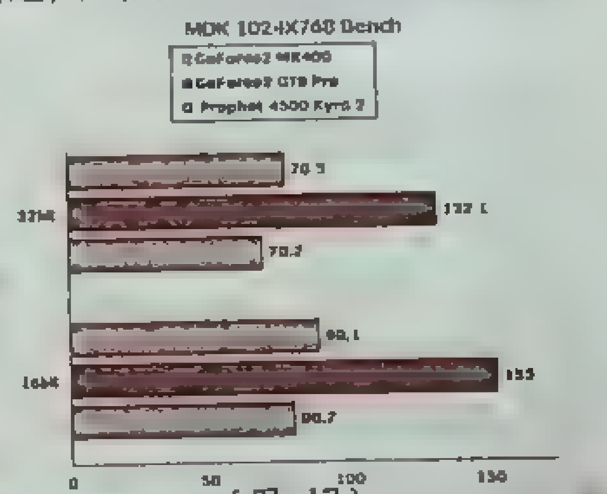
2、QUAKE Ⅲ ARENA

在［Fastest］速度模式下，Kyro Ⅱ与 GF2 Pro 差距不算大。此种模式下，显卡不再是速度瓶颈，更多问题出在 CPU 与系统总线中。GF2 MX400 在这个测试领先 Kyro Ⅱ近 20fps。但到了高品质模式的 HQ 测试，Kyro Ⅱ明显优于 GF2 MX，领先达 30fps 之多（图 -15）。



（图-16）

为了体验 Kyro Ⅱ高速多层返回式的 TMU 贴图效能，我们特别加测了专为它设计的包含 4 层纹理的 QUAKE Ⅲ地图（QUAKE Ⅲ ARENA for Kyro Ⅱ 4 layers）。Kyro Ⅱ在运行这样复杂的贴图环境时，不需反复读取显存数据，而 GF2 MX 则没这么幸运——原本就不宽裕的显存带宽更加吃紧——再次以数十帧差距落后于 Kyro Ⅱ（图 -16）。



（图-17）

3、MDK2

MDK2 的 3D 引擎性能十分强劲，所以我们采用它来测试 Kyro Ⅱ在 16bit 下的表现。在此次测试中，无论 16bit 还是 32bit，Kyro Ⅱ全面落后于 GF2 MX。最大的原因在于 MDK 对于 T&L 引擎吃的较透，能极大程度的利用显卡硬件 T&L 单元，而 Kyro Ⅱ不具备这一单元的物理缺陷使它成绩垫了底（图 -17）。

（图-18）

（图-19）

4、16bit 与 32bit 画面

Kyro Ⅱ的 32bit→16bit 抖动算法很不错，使得 （转下页）

AMD DDR 芯片组最强音——SiS 735

文 /Robert　编辑 /Chance

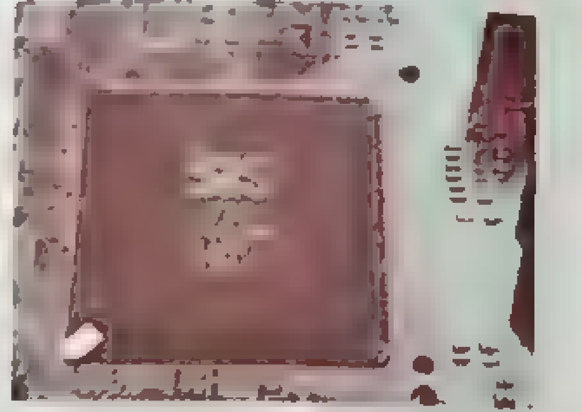
AMD 阵营的 DDR 主板芯片组已陆续亮相，包括 AMD 本尊的 AMD 760、VIA（威盛）的 KT266 和 ALi（扬智）的 MAGiK 1。熟悉个中产业结构的读者会发现，这里面好象少了 SiS（矽统）的身影？没有人认为 SiS 真会缺席这场盛宴，只是它将主攻什么市场却始终不太明朗。此前曾漏过点风声的 SiS 730 好象又是走 SiS 的老路——主攻低端集成市场——没给观众什么惊喜。其实 SiS 手中还有利害的秘密武器，跟我一起来看看！

（图-01）

在 2000 年 11 月的 Comdex'2000 展上，AMD 曾展示了一套基于 SiS 730 芯片组（与 SiS 630 一样，属于整合芯片组）的雷龙系统，但至今 SiS 730 的相应主板也没有量产。由于多年来在低价市场上 SiS 芯片组都稳稳地占据着一席之地，因此大家对它即将推出的 DDR 芯片组也抱以了较高期望。

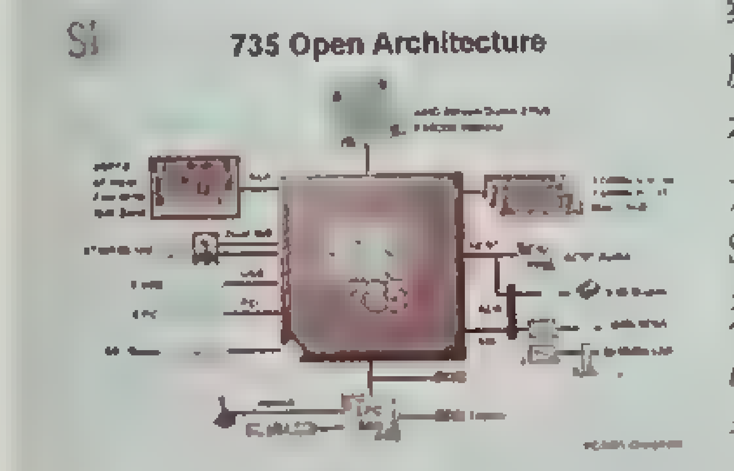
与威盛的做法相同，SiS 选择先推出英特尔平台 DDR 芯片组的做法，以投石问路，这就是已经量产了一段时间的 SiS 635。同时加紧为 AMD 平台研发，这就是我们今天文章的主角——SiS 735（图-01）。

SiS 735 与竞争对手 VIA KT266 和 ALi MAGiK 1 有着相似的特点：同时支持 SDRAM 和 DDR SDRAM。与此同时，AMD 760 只支持 DDR SDRAM，而且只支持两条内存槽，局限性较大。SiS 735 最突出的地方是：它采用 SiS 一贯的单芯片结构，将南桥和北桥集成在一颗芯片中，不仅节约了主板空间，能够让主板制造商做出更灵活的线路设计，而且有效降低了成本。SiS 735 的万颗批发价仅为 27 美元 / 颗，差不多比 VIA KT266 便宜了 10 美元，对于单价本来就不高的主板芯片组来说，这是一个相当大的差价（图-02）。


（图-02）

VIA KT266 使用一种被称为 V-Link 总线的技术来连接南桥和北桥，传输率可以达到 266MB/ 秒。SiS 的技术没有这么好听的名字，只有一个技术性很强的说法，叫做“内置多通道 I/O Link”，但性能却相当可观，可以达到 1.2GB/s 的传输率。这对提高 PCI 总线和 IDE 总线设备的性能有相当大帮助。在内存支持方面，SiS 相比 VIA 稍逊一筹，SiS 735 最高只支持 1.5GB 内存 /3 个内存槽，而 VIA KT266 最高支持 4GB 内存 /4 个以上内存槽。而且 SiS 735 不支持 NEC 的“虚拟通道 SDRAM”。SiS 735 支持内存与前端总线的异步工作，具体说你可以让 CPU 跑在 100MHz，而让内存跑 133MHz。但相比之下，SiS 735 内存的灵活性比 VIA KT266 仍有不足：后者可以让内存速度比前端总线慢 33MHz，这是 SiS 735 无法实现的。由于预计目标市场是针对中高端，SiS 没有在 735 里集成图形芯片，而是采取外接 AGP 4×插槽的方式，允许用户自行选择高性能显卡。

SiS 735 的超级南桥有着极其丰富的功能：两个支持 ATA 33/66/100 的 IDE 通道、6 个 USB 1.1 端口、6 个 PCI Master 总线（KT266 只有 5 个）、10/100M 快速以太网支持。还提供独一无二的 1/10M HomePNA 联网功能，可以通过电话线来组建家庭网络。在音频方面，SiS 735 通过 AC'97 音频解码功能提供 2.1 声道音效输出（KT266 可以支持 6 声道，更厉害）（图-03）。



（图-03）

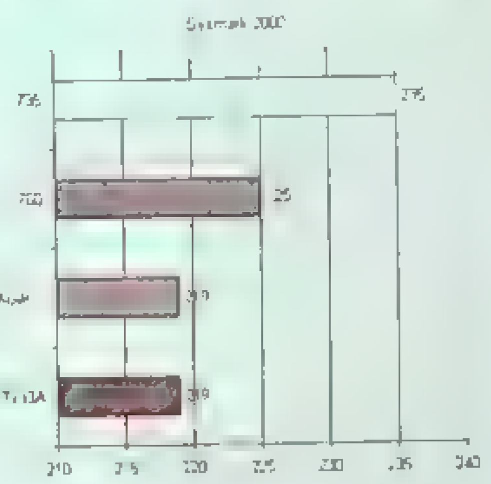
由于采用了 0.18 微米的制造工艺，SiS 735 芯片的集成度虽然高，工作温度却相当理想。但 SiS 仍推荐主板厂商在芯片上使用散热片和风扇，以进一步提高系统运行的稳定程度。测试中我们发现，即使不使用风扇，SiS 735 的温度也完全可以接受。

我们的测试平台是这样的：（图-04）

（图-04）

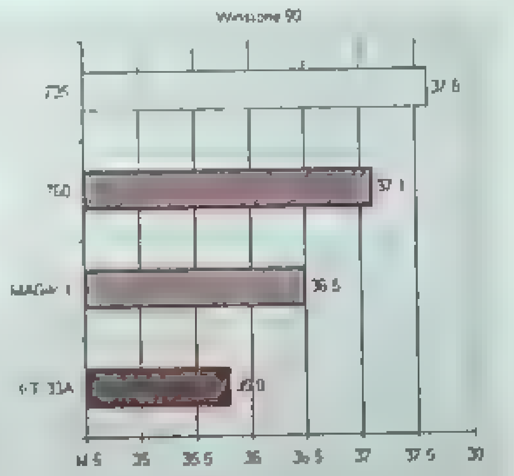
操作系统：Windows 98SE
处理器：Athlon 1.2GHz（266MHz FSB）
内存：256MB Crucial PC2100 DDR 内存
硬盘：IBM 30GB ATA100 7200 转 / 分2MB Cache 硬盘
显卡：丽台 GeFORCE2
光驱：ACER 48×CD-ROM
驱动：AMD AGP Driver V4.80；nVIDIA 雷管 3 v4.12.01.717

Sysmark 2000: 这是 Sysmark 2000 的最高分！比 AMD 760 整整快了 10 点，差不多有 4~5%，一个令人惊异的差距。（图-05）



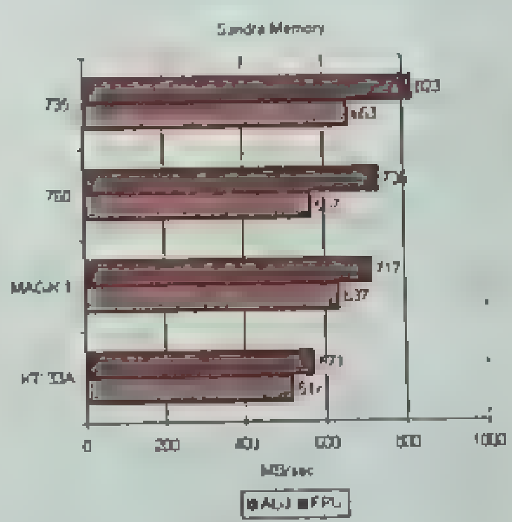
（图-05）

Winstone 99: 呵呵，又是 735 领先。（图-06）



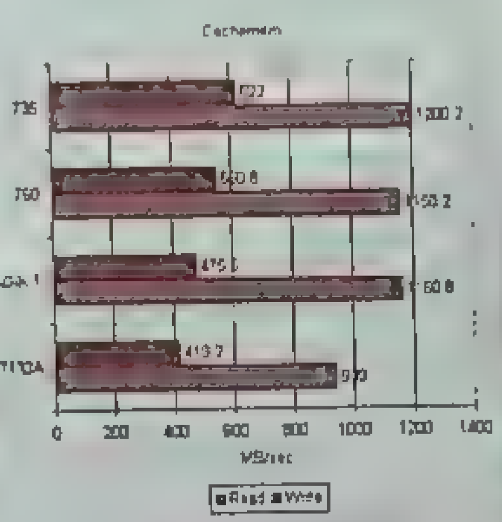
（图-06）

Sandra Memory: 从 Sandra 的测试中可以看出，735 的内存性能非常好，如果给内存稍稍超一点频，分值还能更可观。（图-07）



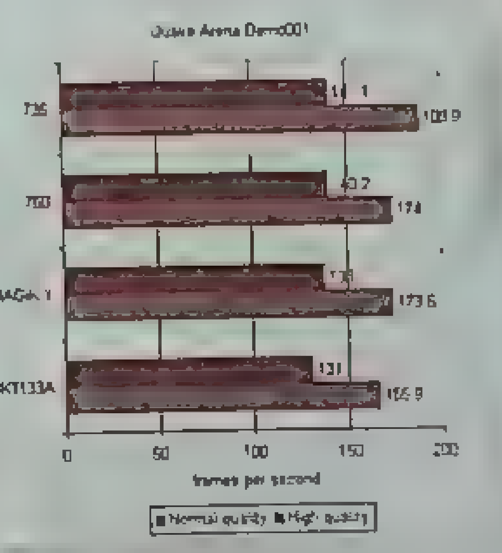
（图-07）

Cachemem: 不用说了，735 又是领先者，看来它的内存带宽设计真的十分理想。（图-08）



（图-08）

Qauke Ⅲ Arena Demo001: 这是唯一的应用程序测试，我们相当重视它的结果，它能反映出 735 在实际应用中究竟有多好（图-09）。结果出人意料。在低品质模式下，SiS 735 超出 AMD 760 多达 15 帧，更比最后一名 KT133A 高出 23 帧！高质量模式没有拉开差距，明显要归结于显卡效能发挥遇到了瓶颈。仅仅因为主板芯片组的差异，就能将 Quake Ⅲ的性能提高这么多，这是前所未有的，SiS 735 表现确实不俗！如此发展下去，英特尔要小心在 Quake Ⅲ成绩上的冠军位置有些坐不稳了。



（图-09）

在这次测试中，少了 VIA KT266 的身影是个缺憾，主要是因为测试时间相当紧张，没有找到合适的 KT266 主板。不过根据从其它测试中得到的数据表明，KT266 与 AMD 760 的性能相当接近，因此可以推断在大多数情况下，KT266 的效能表现也要比 SiS 735 稍逊一筹。

SiS 735 在各方面的表现都相当令人满意：完整的功能、节省空间和简化设计的单芯片结构，配合低价格和全面胜出的性能。目前我们唯一担心的就是它能否按时量产，并保证足够的供货量。如果不能做到这两点，主板大厂在选择它时还会有所顾虑（据内部消息，第一波将会有 5 家主板厂推出 SiS 735 产品）。一向以低端芯片组为主营业务的 SiS，忽然为我们献出一款同样低价，却有着高性能的产品，让业界颇为侧目。SiS 735 不仅为 AMD 阵营的繁荣锦上添花，而且必将大幅提升 SiS 的产业地位。主板芯片组行业格局是否会因此而发生变化，让我们拭目以待！■

（接上页）画面表现令人满意，没有出现 16bit 最大天敌：网格式画面。但 KyroⅡ的抖动算法在处理 Alpha 混合透明材质数据时，仍无法突破传统显卡 16bit 局限，从图中左边的雾化画面和远方地面的模糊就能看出，色阶之间的过渡不自然仍然存在（图-18）。但材质画面方面，KyroⅡ表现出色，无太多精度损失（图-19）。

5、[FSAA 全屏抗锯齿]

KyroⅡ的 FSAA 超级采样分 3 种模式：水平像素×2、垂直像素×2、水平×2×垂直×2。实际应用中发现，水平与垂直像素×2 的采样没什么明显作用，像素取样精度并不能达到 FSAA 应有的效果。我们截取了 4×FSAA 与关闭 FSAA 的效果图（图-20、图-21）。以目前 KyroⅡ FSAA 画面看，在表现近景方面与 GTS 系列相去不远，但远景还存在一些毛刺。原先我们还打算进行 KyroⅡ各项异性纹理贴图画质对比，不过很可惜它的驱动暂时仍无法激活此项功能。

（图-20）

（图-21）

四、KyroⅡ的未来

在对 KyroⅡ充分试用后，我发觉它的确是一颗极具竞争力的芯片。相较于目前主流市场的 GF2 MX 而言，它的领先之处颇为明显。虽然不能说它已全面超越 GF2 MX，但至少两者处在同一起跑线。而 KyroⅡ在高分辨率高纹理细节下，表现更优于后者。不过目前 KyroⅡ最大问题有 3 个：首先是厂商支持有待增加，其次是缺少硬件 T&L 单元，最后是不支持 DirectX 8。

据最新情况看，厂商支持度方面，KyroⅡ已经迈出了胜利的一步，继大力神之后，又有数十家厂商在最近的台北 Computex 展会上宣布已经或即将生产基于 KyroⅡ芯片的显卡。而且不再是目前单一的 64MB 显存版。有 32MB 与视频输出等多项功能版本加入，这样的阵容难怪 nVIDIA 也会为之动容。至于硬件 T&L 单元，未来在游戏中的应用必然愈加广泛，意法半导体承诺在今年年末将推出的 KyroⅢ中，会加入硬件 T&L 单元。这一系列的显示芯片相信会更加完善。不支持 DirectX 8 是 KyroⅡ很令人遗憾的缺欠，但考虑到它未来大批量上市时，将会以比 MX 还低的价格发售，也算是稍有弥补。最后要说的是，只要市场运作得当，KyroⅡ完全具备击败 GF2 MX 的实力，我们期待着显卡领域再次出现百舸争流的局面。■

隐隐王者之风

——漫步者 S5.1 音箱试用手记

文 /MoonWalker　编辑 /Chance

（图-01）

第一眼见到漫步者S5.1的实物着实被吓了一跳——它的个头实在超出想象！尤其放在电脑旁边时，它硕大的外形所营造出的音响发烧氛围非常浓烈。如果谁拥有这么一套爱物，无论何时何地，他那电脑Hi-Fi发烧友的身份必定表露无余。在高端多媒体音箱市场中，S5.1无疑是一颗重磅炸弹，单是一系列令人吃惊的数据便足以傲视群雄（图-01）。

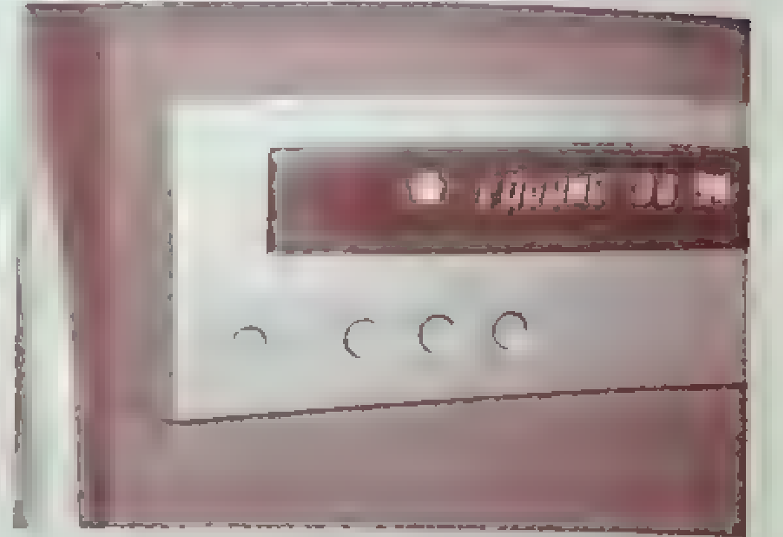
S5.1是一套5.1结构的环绕音箱，采用300W大功率环型变压器，RMS输出功率为240W（90W+25W×6）。出于对高端发烧友的尊重，厂商对功率部分只提供了这组最有参考价值的数据，而没有象一般厂商那样提供无太多实际意义的PMPO峰值功率。若按常规推算，S5.1的峰值功率可以高达3000W！

S5.1低音炮采用独立两腔结构，箱体为18mm厚的MDF中密度板，侧板更厚达33mm。低音扬声器为8英寸铝音圈高强度单元，5只卫星箱均为木质结构，并按THX和杜比Digital（AC-3）规范设计，全部采用两分频、丝绢膜液磁球项高音单元和4英寸复合纸盆中音单元。其中，中置音箱为地道的中置造型，而非简单的与其他卫星箱一样设计。S5.1标准配置有一支无线红外遥控器，造型小巧可爱（图-02）。除了遥控外，S5.1在低音炮前面板还提供了数字按键控制开关，用户可根据低音炮放置的远近来选择最方便的操控方式。

（图-02）

S5.1采用微电脑数字控制系统，精密数字电位器——能够精确到1dB。在低音炮前面板有一条漂亮的VFD萤光显示屏，可以显示多功能状态。如音量调节时，屏幕可显示从0到60共61级2位数码；并能从-7到+7共15级，显示调节中置、后置、低音炮及前置通道的低音、中音和高音等不同音量（图-03）。

同时S5.1还设定了5种放音模式：[Normal]为标准模式，[DVD]适合看影碟，[Music]针对音乐欣赏做出优化，[Game]怎为游戏玩家量身定做，[User]留给用户做个性化设定。另外"开关机音量淡入淡出"和"断电记忆"功能使用户在开机时，音量自动从0提升到上次关机时的状态，而关机时音量很快减小到0，既方便易用，又避免开关机的冲击声。值得一提的是，S5.1已经具有6.1声道后级功放，可为日后升级为杜比EX等6.1系统做好准备。


（图-03）

单从数据和功能上并不能真正领略S5.1的魅力，最后还是需要用实践来检验其水准。笔者试听后相当满意这套音箱的表现，用"刻骨铭心"来形容并不夸张。低频汹涌澎湃，感觉能量无穷无尽；大动态时震得玻璃窗悬悬发抖；中高音也达到了较高水准，忠实还原了包括人声在内的各类音频片段，没有音色明显偏暖或偏冷的倾向。难能可贵之处还在于，无论看DVD影碟，玩游戏还是音乐欣赏，S5.1都表现出了相当的水准，足以令市面上大多数多媒体音箱汗颜。

一般5.1系统普遍存在对音乐欣赏表现不力的问题，但S5.1拜液磁球项高音和4英寸大口径中音单元所赐，基本避免了这一问题。同时S5.1还有一个其他多媒体音箱不具备的特点：与DVD影碟机相配可以直接组成一套超值家庭影院。因为无论款式、体积还是功率、音色，它都已达到了家庭影院的要求。总体讲，漫步者S5.1的音质音效出众，功能强大，操控方便，显示屏幕设计得体贴实用，整体造型大方靓丽。它在北美市场的定价为299美元，而在国内市场的定价仅为1560元人民币。国内玩家6月底即可在各地专卖店看到它的身姿。

另外，漫步者S5.1的生产厂家——爱德发集团计划年内推出S5.1专用解码器，同时具备AC-3和DTS解码，预计价格在1千元左右。对终极多媒体玩家来讲，值得期待。

最后提醒您注意：S5.1的配套声卡，强烈推荐使用创新SB Live! 5.1。其他品牌声卡效果会大打折扣——而且买漫步者S5.1的用户一般也不会考虑3、4百元的普通声卡吧^0^。如果您准备连接DVD影碟机测试，推荐用进口品牌，因为试用中发现，进口与国产品牌DVD机相比，后者差距还是很大。■

数码小影院 缤纷大世界

——《金山影霸Ⅲ》超强纠错版

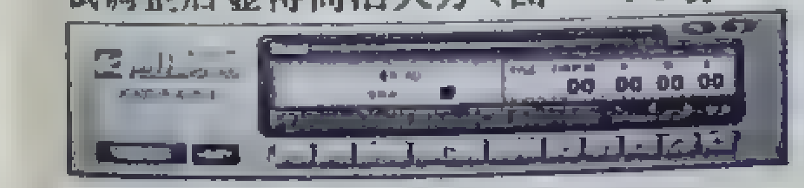
文 / 刘泱　编辑 /Chance

玩多媒体电脑时间久一点的用户一定对《金山影霸》不陌生，当年它以出色的软解压性能和友好的界面一度成为国内播放软件的主力。时隔4年，精心筹备下的《金山影霸Ⅲ》再次登场了。

《金山影霸Ⅲ》秉承金山软件传统，界面友好亲切。除具备媒体播放软件基本功能外，它还在防读死、媒体格式支持和格式转换等方面拥有独特技术。另外，针对电脑初级用户与接触新软件存在使用障碍的问题，金山专门成立了国内第一家软件可用性实验室，在《金山影霸Ⅲ》上市前对其进行了科学的可用性测试，并根据结果调整界面和功能设计，以使用户和《金山影霸Ⅲ》的"第一次接触"更加"亲密"。

操作界面　备感亲切

《金山影霸Ⅲ》主界面根据可用性测试调整后显得简洁大方（图-01）。仿VCD


（图-01）

机的播放控制给用户以亲切感；按钮精选常用功能，图标含义清晰明了，玩家可以更快上手。仿液晶屏的状态显示区更是一目了然。

（图-02）

工具软件支持换肤几乎已经成为"标准规范"，《金山影霸Ⅲ》提供了多种不同风格的界面供用户选择，您可以通过右键菜单定制自己的最爱（图-02）。

格式繁多 任君选择

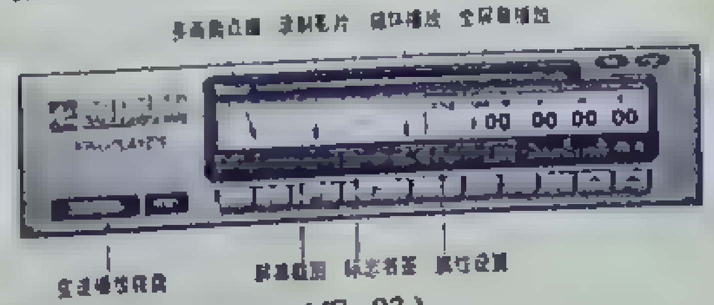
人们总希望媒体播放软件能支持更多格式。《金山影霸Ⅲ》支持VCD和CD音乐光碟播放，不仅常见的WAV、MIDI、WMA、AU、MP3、MPEG、AVI、MOV和ASF等不在话下，就是MPEG4和RM也一样通吃（编按：但不支持RAM视频格式和高版本MOV）。

超强纠错　防止死机

用户在电脑上播放有划痕的VCD总是提心吊胆，担心视听享受被冷冰冰的死机给破坏掉。《金山影霸Ⅲ》采用独立开发的SDA（Super Disk Analisys）技术，在播放VCD的同时预读数据进行纠错缓冲，同时对划伤区域数据进行智能解码补色平衡，减少屏幕播放的马赛克断续现象，对于光驱实在无法读出的数据区域则可以直接跳过读取下一个文件片断，避免光驱死读造成系统当机。

功能强大 体贴用户

《金山影霸Ⅲ》将变速播放、多画面点播、屏幕截图、录制影片、制作播放表、


（图-03）

标记书签、循环播放、属性设置和全屏幕播放等实用功能都集成到主界面，方便用户调用（图-03）。

《金山影霸Ⅲ》播放VCD时可以6种倍速运行。变速播放则允许用户手动精确定位播放位置，这在录制影片时，选择录制起点非常有用。以倍速播放VCD时，声音播放仍可以保持同步。它提供多画面点播，用户可以通过设置来选择多画面的数量，这种跳跃方法比手动拖拉进度条更直观精确。

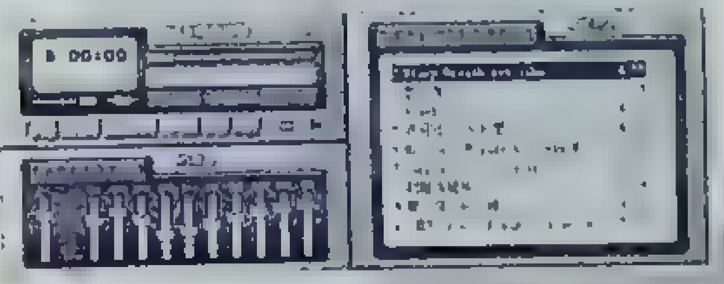
《金山影霸Ⅲ》的截图功能可以将精彩瞬间化为永恒，录制影片可以使您自制精彩片断，书签能精确记录影片片断的起始位置。

影片播放过程中会自动禁止屏幕保护并隐藏鼠标；遇到掉电等意外情况导致播放中断，再次启动《金山影霸Ⅲ》，点击播放按钮可以直接从上次中断的地方续播。

对于多声道碟片，《金山影霸Ⅲ》可以自动将单声道混音输出，使用户享受立体声效果，特别适合卡啦OK。

音频播放 中文列表

金山音频播放器包括播放、据衡器和


（图-04）

播放列表，整体界面设置类似Winamp（图-04）。但它无需插件就可显示中文曲目。均衡器预置大量音乐风格的均衡效果，名称也使用中文。播放器采用吸盘式界面，用户可以自己拖放组合，而且可以设置为半透明模式。

格式转换 如虎添翼

《金山影霸Ⅲ》还提供一系列转换功能，实现CD到MP3格式的压缩。一首4分钟CD只需90秒钟即可压缩完。较其他软件的3分钟耗时快了两倍。影霸支持单一、批量两种转换模式，你可以一次性完成整张CD的压缩。■

Monster 的模拟器快报

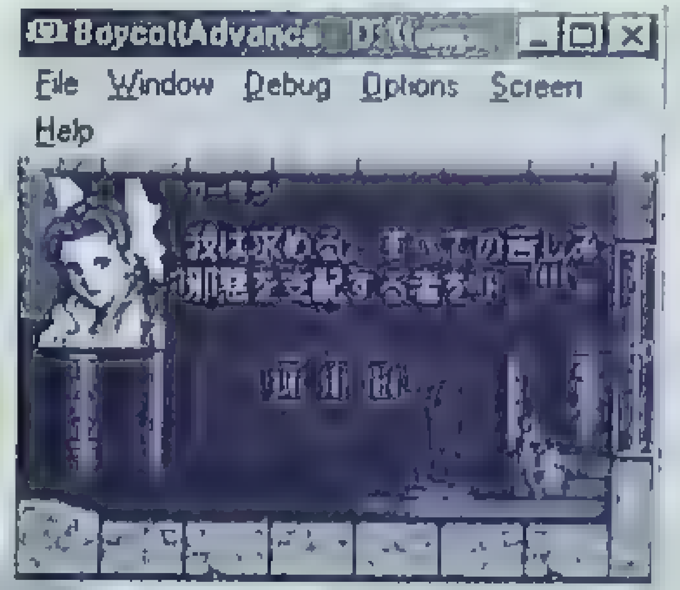
文 /Monster　编辑 /Chance

开门见山，不跟大家客套了。

过了两个月，没想到网上最热门的模拟机种除了 CPS2 之外就是 Game Boy Advance，GBA 的魅力由此可见一斑。

上次文章中提起的 iGBA 在杂志上市之后不久，就停止了开发。其实准确地说，也不能算"停止开发"，不过其网站真的从那以后就进入了"休眠"状态，而且到现在一点关于 iGBA 的新消息也没有，真让人大失所望。

不过好在以前提到的 Boycott Advance 进展顺利，从 0.18 升级到 0.19b 版，现在已经能够较好地运行相当一部分游戏了。不足就是这个模拟器的效果还是不够理想：没有声音；而且对于低档机器来说，运行游戏有点勉强。所以多数人都拿这个模拟器当作 GBA 游戏抓图工具，并没有太多人去真的用它玩（图 -01）。然而网上的 Dump 小组还是有条不紊的发布最新任天堂 GBA 的 ROM，让那些没有掌机的玩家雀跃不已。



（图 -01）

Virtual Gameboy Advance

就在 5 月 21 号，大家非常熟悉的模拟器作者 Marat Fayzullin 发布了一则消息：由他自主编写的 GBA 模拟器 Virtual Gameboy Advance for Windows 1.0 开始接受订购。这位被很多人认为是"财迷"的模拟器作者，曾在很久以前编写过著名的 Game Boy 模拟器 Virtual Game Boy，并由此掀起了模拟器狂潮。

不久前，他曾推出过免费的 VGBA DOS 版（最后版本是 0.6），虽然其优异的模拟速度让人眼前一亮，但总体来说并不算太成功。而且很明显能看出，这个版本是为了做 Windows 版的测试而推出的。根据他以往的惯例，当这个售价为 35 美元的 VGBA Win 版在网上开始销售后，免费 DOS 版继续更新的可能性就不大了……

这次该作者并没有像以往那样，在网上发布这个模拟器的 Demo 版，所以不掏钱购买就没办法知道它到底什么样子。Marat 在网上宣称他的模拟器支持 GBA 游戏记忆功能，支持手柄，甚至还支持目前 GBA 模拟公认的难关——对声音处理芯片的模拟!! 但大部分人仍是将信将疑，直到 10 天后……

5 月的最后一天，某 FTP 站点出现了一个叫做 rpf-v10r.zip 的文件。打开一看，里面赫然注明"VGBA 1.0 注册版"。这个名为 RPF 的小组把很多人梦寐以求的 VGBA for Windows 1.0 注册版散布到了网上！同时，该组织还在说明文档中强调"我们一直认为模拟器应该对所有人都是免费的，所以我们决定放出这个所谓'需要 35 美元才能得到'的东西"！这一天让好多喜欢 GBA 模拟器的人笑得合不拢嘴——他们终于拿到了目前最出色的 GBA 模拟器，很多游戏都能近乎完美地在上面运行。

当然，VGBA Win 也没有象它文档中说的那么出色。它虽然支持 GBA 闪存，但这已经不是什么"专利"了，很多模拟器都做得不错。手柄支持也有缺陷，并不是所有手柄都能够在上面使用，这似乎是比较大的问题。不少手柄在模拟器中会方向失控，所以很多玩家还是要靠键盘来通关。至于声音模拟……的确是支持了，但没有想象中那么好，属于 40%的完成阶段，而且很多高人气游戏都没有声音，比如《恶魔城》。

不过 VGBA 最让人信服的还是模拟速度。它在中高档机器上能够达到与真 GBA 无二的效果。Monster 的朋友 Carl 就是用这个模拟器将《恶魔城》打到了 100%（Monster 在没有手柄的情况下到 49.3%就没戏了）。

与 VGBA Win 相比，大部分 GBA 模拟器都失去了光彩，最后能让人感觉不错的模拟器只有 3 个：刚提到的 Boycott Advance，虽然没有什么新版本发布，但一直消息不断；为苹果机编写的 Playboy Advance（高级花花公子?!），我没有环境运行，但从抓图上看，效果还算可以；最后一个嘛……就是来自我们国内的著名模拟器作者：李可文的 DreamGBA 了（http://dreamgba.yeah.net）。

DreamGBA

可文以前曾编写过两个非常出色的模拟器：DreamNES（任天堂 8 位模拟器 http://emu.myrice.com/dreamnes）和彩色 Game Boy 模拟器 DreamGBC（http://www.playepic.com/kervin）。他也算是国内最早一批编写模拟器并取得成功的程序员，不过总是阴差阳错地，Monster 从来没在文章中提到过他，真感觉很对不起可文。这次的 DreamGBA 是可文倾注全部心血的作品，他希望能够把 DreamGBA 当作送给 Irene_yy 的礼物（这是何方神圣？不晓得呢）。

DreamGBA 推出的速度之快令 Monster 惊讶：在发布了几个简单的 Demo 版之后，一下就发布了 DreamGBA 1.0。虽然它没有 Marat 的 VGBA 那样功能全面，但其速度之快相当令人震惊（不论是模拟器运行速度还是版本更新速度）。而且更神奇的是，作者编写 DreamGBA 到现在，还没有见过真的 GBA 硬件产品——他是怎么编出来的啊?!

不过 Monster 在试用 DreamGBA 时闹了很多笑话。首先是没有仔细读说明文档，结果不知道运行 DreamGBA 时还需要 GBA 硬件 BIOS 映像，结果折腾半天总是黑屏，差点放弃……（顺便说一句，其他模拟器都不需要这个映像，主要是很多模拟器作者都写了一个假 BIOS 文件，当模拟器 ROM 要调用 BIOS 指令时，假 BIOS 会将调用转给模拟器其他程序处理。由于假 BIOS 是自己写的，所以能够被集成进模拟器主程序，而 DreamGBA 使用的是真 BIOS，集成进主程序会引发法律问题，所以要做成独立的文件）。第二个笑话就是不知道 DreamGBA 1.0 不支持手柄。因为后来版本的 DreamGBA 都附带启动程序 DGBACFG.exe，里面带有手柄检测和设置项。所以 Monster 就想当然的设置成手柄运行模拟器，结果发现手柄在游戏中根本没有作用。后来去问过可文才知道，启动程序里的手柄代码是直接从 DreamGBC 代码中提取的，所以没问题；但 DreamGBA 真正的手柄模拟代码要在 1.1 以后的版本再加入，Monster 几乎当场昏倒……

DreamGBA 的开发进度颇为顺利，是目前支持半透明效果最好的 GBA 模拟器（看看《恶魔城》的菜单就知道了），而且马上就能加入手柄支持。另外，还有一个在作者看来很简单，但却是很实用的功能：DreamGBA 和 VGBA Win 的闪存记忆文件可以兼容！在 VGBA Win 中游戏的记录（当然是通过游戏本身记录，而不是使用模拟器菜单），在 DreamGBA 中能够被识别出来，反之亦然，非常方便。

总的来说，以目前 DreamGBA 的模拟效果和开发进度，相信它很快就能成为数一数二的 GBA 模拟器！

下面是关于 GBA 的周边新闻：

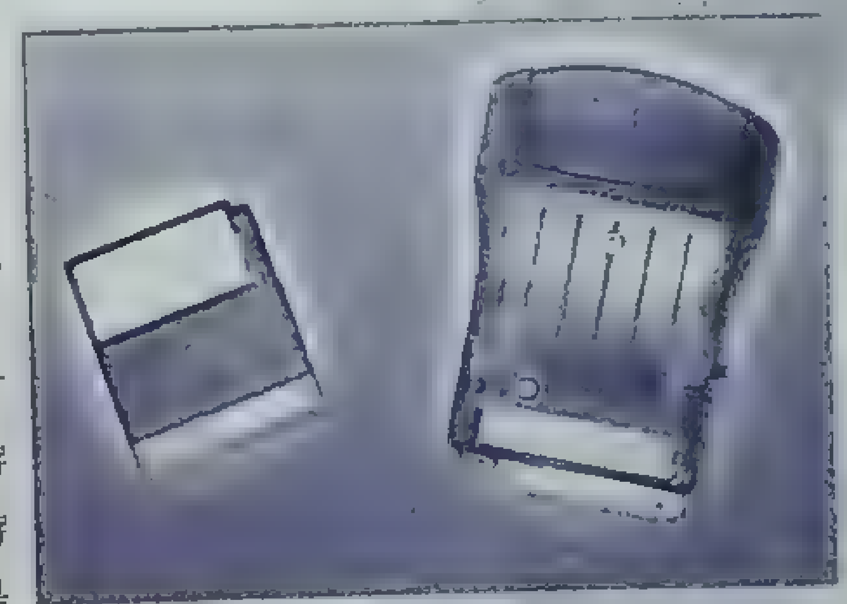
1. 现在出了两个为 GBA 硬件编写的模拟器：PocketNES 和 ZXAdvance。前一个模拟器听名字就知道是任天堂 8 位机模拟器，基于 LoopyNES 的源代码而成，目前完成度非常低，只能在 VGBA 下运行一个游戏《气球岛》。不过相信随作者技术的成熟，在随身携带的 GBA 上玩任天堂早期经典游戏的时候不会太远。另外一个是用来模拟 Spectrum 的，由于这个机种在国内不流行，而且目前效果还不够好，又没有任何版本公布，这里不再介绍，仅提到而已。

2. 从 Boycott Advance 网上新闻看，支持声音的模拟并不是太遥不可及的事情了。

3. 现在网上有将 GBA 卡带备份为文件的设备出售，最早是香港力生，产品叫 Game Boy Advance Linker（35 美元）。除备份 GBA 卡带，他们还推出空白可复写 64MB GBA 卡带（109 美元/片）。但最近力生网站突然变成了一个专门销售电子游戏相关产品的电子商务网站，再也找不到那些产品了……奇怪?!（图 -02）

（图 -02）

4. 近日很多厂商又推出与 GBA Linker 类似的产品，其中最著名的是 Visoly 公司出品的 Flash Advance。但大部分情况下，用 Flash Advance 转录的游戏都不能直接使用。于是网上出现了很多 Patch 供下载，游戏经过备份再打补丁后就可以正常玩了（图 -03）。有点类似 PS 游戏，正版 PS 游戏经备份后是不能直接运行的，需加 Patch 并要对主机进行适当修改。这种技术跟盗版类似，没准过些日子 GBA 盗版卡带就会满天飞了。


（图 -03）

5. 出了一个 WonderSwan 的模拟器，效果很一般，下次有时间再介绍吧。■

游戏是怎样炼成的

——游戏制作大师全攻略（二）

文／狸猫　编辑／Chance

（接上期）

已经做过一个简单 Demo，感觉怎样？是不是准备就绪，正要动身去恶魔古堡铲除邪恶，赴广灵森林探索隐秘，或者前往家游编辑部去消火 BOSS 呢？玩笑，玩笑！

不过即使是用游戏大师这个便捷的工具制作游戏，也需要遵循一定的工作顺序，并且在具体界面关卡制作前要做足准备，毕竟开发游戏和制作一个简单演示是不同层面的工作。所以本节课主要讲的是基础，至于更吸引人的探险内容以后再说……

嗯，那个同学，弓箭是高年级学生才能用的，马上还给道具店；那边那位女同学也不要往背囊里藏魔法书了……Hmm，谁扔的火球术!?（轰！！@#$%ˆ&&……）

Lesson Two：基础教程

合理的开发顺序：先做概略策划；然后准备通用素材；接着根据策划案，逐个场景地制作并随时补充素材。

剧情部分：可以在各段剧情相关场景都完成后，整段一次做出来；当然也可以先制作一个完全开放的世界，全部完成之后再写剧情。

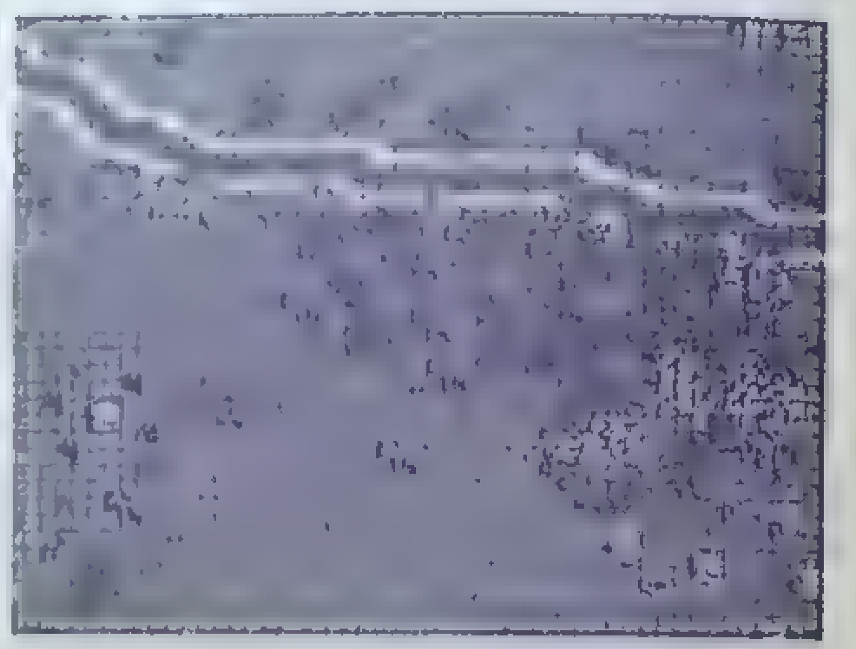
Step 1：策划

故事发生在什么样的世界呢？自信满满的你，不会在这时突然哑口无言吧，呵呵?!

在制作游戏前一定要先考虑好基本的背景、氛围和故事主线这些要素，然后在制作中将这些要素具体反映到场景布置、人物对白和剧情叙述中去。这样才能带给玩家足够的真实感，让人更投入地沉浸在你创造的世界中。

首先给你的世界画一张简单的地图，标出森林、山脉、草原、沙漠和海洋这些地貌。然后“撒下”村镇、城市、古堡和地下城这些东西。最后给它们起名，再把彼此间用道路连好，这个世界就具体起来了。

再来给故事中的角色们起名字。看着这张图，想象这些人是怎样在山峦和森林中探险、战斗，在村镇和地下城堡里行侠仗义。当然不用太过热心，在这个阶段把整部小说都写完实在没有必要啦。只要确定游戏大致要用到的场景、出现的重要人物、重要道具和对关键地点的描述，然后做好笔记，叙述一下故事主线就可以了。



（图-01：这是用《魔法门》地图编辑器制作的世界地图）

最后偷偷介绍大家一个工具，用《魔法门外传：英雄无敌》的地图编辑器，设计绘制世界的简图最方便不过的！！画出来的图很精致呢，可以拿到道具店 50 个金币／幅地去卖（笑）（图-01）。

这个阶段，要完成游戏系统的初始化。初始化的步骤在前一讲中已经谈过。初始化定义了游戏的主角、光标、画面范围、魔法和道具等要素。初始化生成的全局定义文件，后缀名是 GAM。

Step 2：素材准备

素材就象用来下锅的菜，准备好这些才能做出精美的菜肴。游戏制作者需要预先找好可能会出现的图形和音效文件，也许还要找一张 CD 做背景音乐。最主要的资源是图形资源，包括拼搭地图用的“地砖”，地图上的房子、树木、花花草草、勇者、怪物和各类角色的站立、走动与格斗的动作分解图。当然华丽的魔法效果、道具装备，界面按钮等也不可以忘记哟。

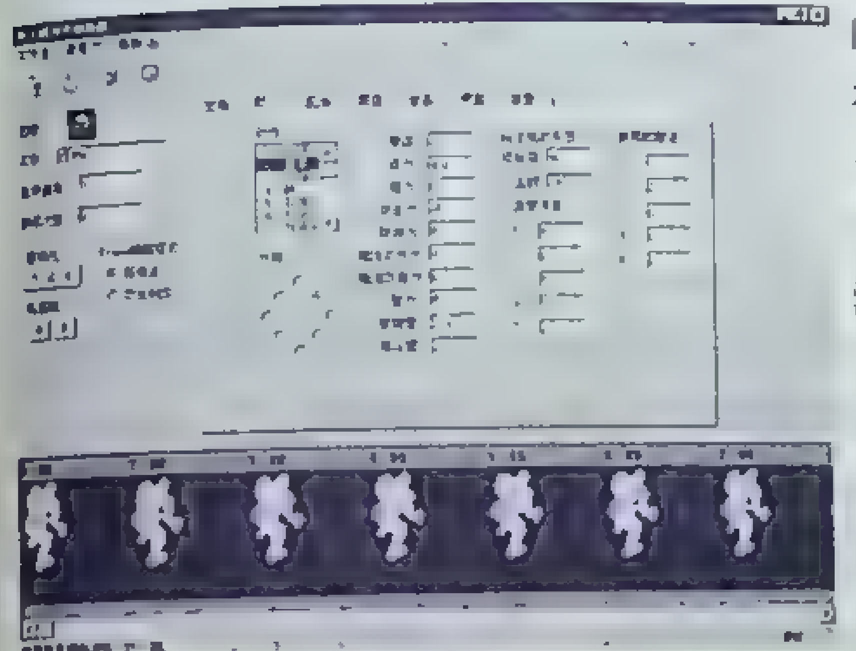
游戏大师已经预置了足够的素材，它们在安装目录的[Sprite]子目录下，有两百多 MB 已经制作好的各类图形素材，全部是美式奇幻风格的人物、场景，应有尽有。如果要自己定做，也可以找来图，然后打开对应的编辑器，把图导入，存成游戏能够识别的资源文件。（表-01：课堂笔记）

既然已经有了现成资源，还需要做哪些准备呢？在那么多的图中找出自己需要的东西可是非常花费精力的。因为每次制作一个新场景，要重新将所有要用到的图素指定一遍。再说道具和装备都是许多张图放在同一个“精灵”文件里，如果每次临时要

工具名称	功能描述	所编辑资源文件
分镜角色编辑	“精灵”Sprite，也就是“分镜角色”，指游戏中一切会动的[illegible]	扩展名 SPR
背景编辑器	游戏界面上所有的地面都是从基础“砖块”拼搭出来的。砖块文件可以在这个编辑器里生成和定义。	扩展名 TIL
魔法编辑器	魔法释放产生的图象和声音效果在这个编辑器中定义。	扩展名 MAG

（表-01：不同编辑器及对应的文件格式）

用再去一张张翻找会累死的。所以在开发前浏览一遍图库，了解一下手头有什么样的图可以用，然后按照之前的策划，选定其中的一些，将其所在文件和序号记在笔记本上，可以有效提升游戏开发效率。



（图-02：分镜角色编辑界面）

现在网上也开始有一些免费图形资源供下载，包括角色和地图等，在后面相应章节会列出一点网址，大家也可以多留意（图-02）。

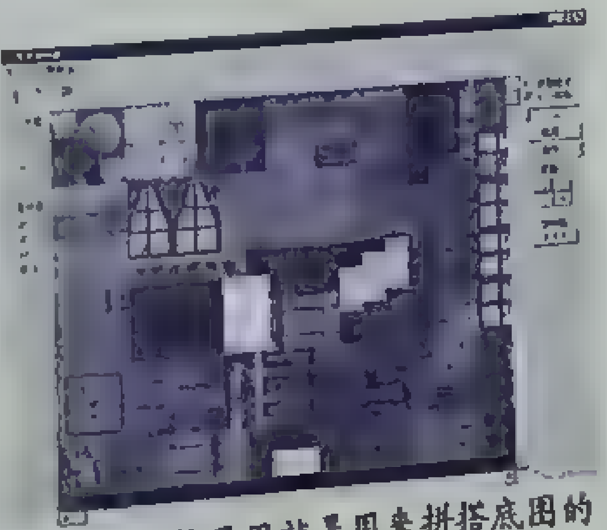
Step 3：场景制作

“场景”出自“Stage”这个词，也就是“舞台”。它构筑出游戏的世界模型，造就整个故事的基础。比如平和的村镇，主角可以和村民对话，买卖道具，接受任务；而充满杀机的森林，到处是怪物和深藏的宝藏……。场景和场景之间可以相互连通，自由往来，整个游戏世界就这样建立起来。

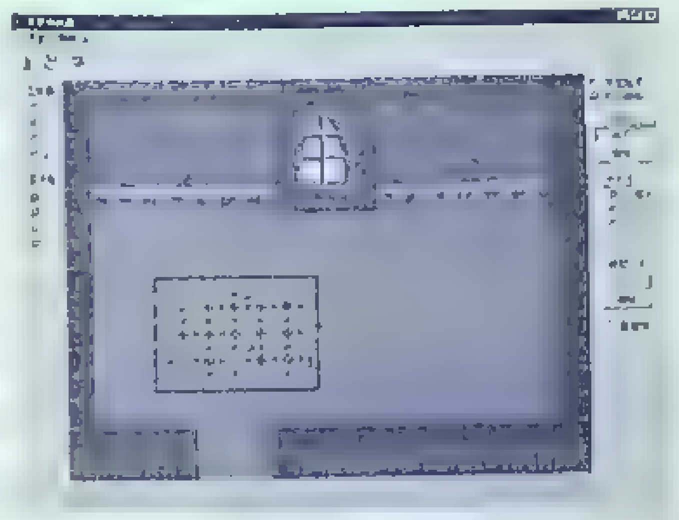
场景制作可以随游戏开发进程，每次将当前阶段需要的，相互关联的几个场景一起做。比如村庄、村长的家、村中旅馆、村外小路、怪物洞窟第一层和怪物洞窟第二层这几个场景先制作出来。然后放上“接受委托，杀死怪物”这样的剧情就可以完成游戏的一个单元。如此继续，游戏就可以一点点完成了。场景的制作包括几个步骤，首先是制作底图，然后放置物件和 NPC，最后定义事件。

场景制作第一步：底图制作

在游戏大师中，地面是由一定数目的“砖块”拼接而成，所以有一套砖块素材就可以很快制作出大尺寸、同样风格的无数场景，节省了不少力气。从村庄、旷野到地下迷宫，地图制作主要工作就是根据对场景要求，选择合适的“砖块”并拼搭底图。这个阶段使用的工具是［背景编辑器］。因为是专业工具所以界面设计非常亲切，比红警地图编辑器可舒服多了。这里需要使用的资源是“砖块”文件，扩展名是 TIL，生成的底图文件扩展名是 MAP。（图-03）（图-04）

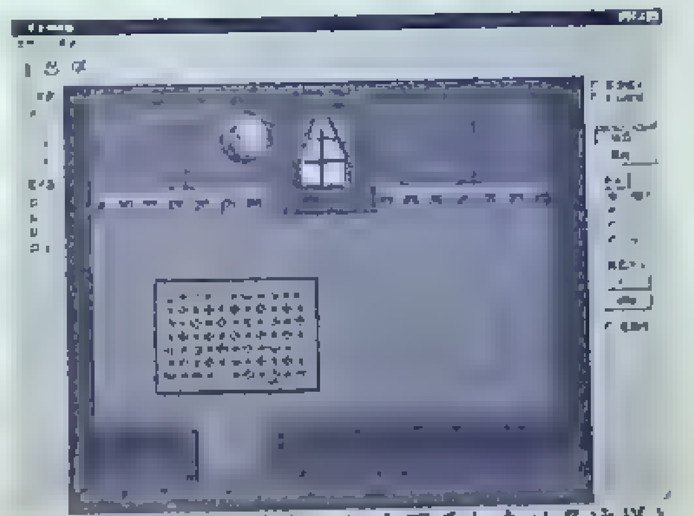


（图-03：格子里就是用来拼搭底图的“砖块”）



（图-04：拼搭出来底图就是这样）

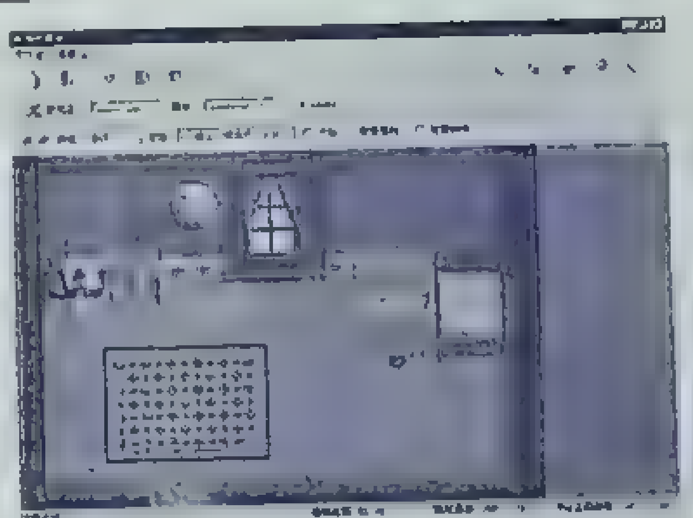
先在“砖块”选择界面用鼠标拖放欲放置的“砖块”。选好后进入背景界面，这时在选定的位置点击鼠标左键就可以放置“砖块”了（图-05）。



（图-05：放置好“砖块”后，底图看起来就是这样）

场景制作第二步：放置物件

上一步完成的底图，只是最基本的“地板”，但包括村庄中的房屋，旅馆里的箱子、桌椅，野外的树木等物件都没有放。放置物件的工作是在游戏大师主界面场景（“舞台”）编辑中完成。使用的资源是之前制作好的底图（MAP）、放置于地图上的精灵（“分镜角色”SPR）和编辑出来的场景文件（STA）。（图-06）



（图-06：放置物件之后的场景，看起来更真实些了）

场景制作第三步：NPC 放置

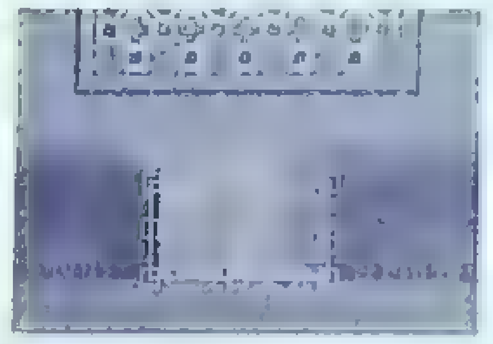
在村庄里走动的村民和地城中准备阻止勇者的怪物也是场景的一部分。比起静态物件来，放置 NPC 不止是扔到地板去就算了，还需要设计和调整 NPC 面朝向与行动方式等。你要不时地存个盘，运行一下看看效果。NPC 设定好了之后，小镇或怪物巢穴就确立起来了。这个步骤同样在场景编辑

（图-07：放置了 NPC 之后的场景，菜单里可以调整 NPC 面朝向）

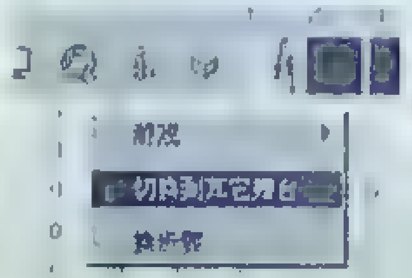
界面完成，需要的资源文件是之前准备好的 NPC 精灵文件 SPR。编辑的文件仍然是场景文件 STA。（图 -07）

场景制作第四步：事件制作

“事件”是从英文词“Event”翻译过来的，听起来有些拗口。一个场景中，玩家在地图上跟随鼠标点击循路走动和攻击敌人；村民的行动；或者怪物对玩家的攻击都是自动完成。但之外的特别行为，比如村口遇见村民打招呼，他告诉主角“这里是某某村”；或进了“村长家”，整个场景从“村庄”切换到“村长家”……诸如此类，当符合条件，玩家作出某些特定举动时，进行简单的处理，这样的操作，就是场景中的“事件”。



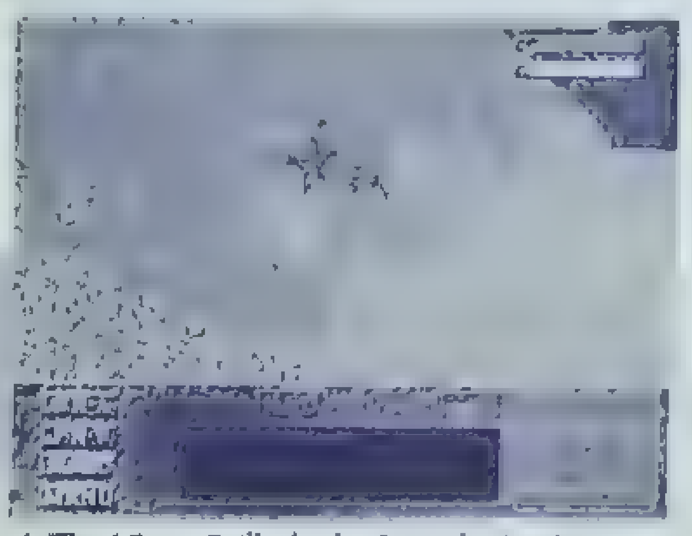
（图-08：事件定义示例，先指定区域，范围是门口）



（图-09：给这个区域指定事件，当主角走进区域，就跳转到门外小镇场景）

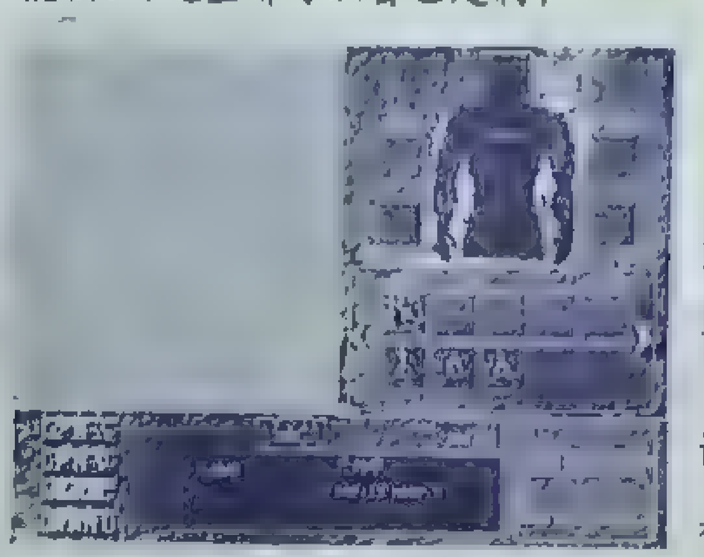
一个事件定义包括它在何等条件下被触发，以及被触发后形成什么反应两个部分。定义事件也在场景编辑界面完成，如果反应比较复杂——比如对白显示、复杂数据计算和设置——也许还要使用预先编辑好的脚本文件，扩展名是 SCR。（图 -08）（图 -09）。

Step 4：界面和商店制作



（图-10：通常战斗界面有血槽和功能按钮，这些都可以自己定制）

《暗黑破坏神》推出之后，那两个用来描述体力和魔法值的红蓝药水瓶一下变成了同类游戏的标志。以至于写游戏评论的人抱怨“一看到两个大瓶子，就知道是 Diablo 的跟风之作，马上失去了尝试的胃口”。可见界面也是颇能表现游戏个性的一个要素。



（图-11：装备界面，有“纸娃娃系统”的味道，一样可以自己做哦）

对于参数和攻击方式比较复杂的动作游戏来说，好的战斗界面会让玩家有亲切感，所以请用心做。此外，销售道具装备的商店也需要专门订做。游戏界面和商店的制作，实际上和场景制作很相似，也需要先作底图，然后指定在什么位置显示什么，或者放按钮之类的控制图块，最后定义事件。

（图-12：道具商店，怎么样，炫吧！）

界面的定义需要从动作游戏大师主界面上的[制作界面]工具条进入，而商店和场景制作一样，同样在[舞台制作]功能中完成。（图 -10）（图 -11）（图 -12）

Step 5：剧情制作

剧情对 RPG 来说可是非常重要，即使是动作 RPG，无止境的杀怪物也没人受得了吧？让玩家能真切的进入你想象中的世界，完成任务最终获得美满结局，正是制作者的责任。

当对应的场景搭造完成后，最后做的工作就是让故事在这些场景演示出来。一般来说，可以把故事线分割成一系列的任务和剧情演示。每当玩家完成前一段剧情要做的任务，就应该给出对应的剧情演示。告诉玩家，主角的努力导致何种结果，整个故事由此如何发展，以及下一阶段玩家推动剧情需要做的事和相应提示等。

因为演示比较复杂，大多数时候必须要写剧情脚本来定义内容。剧情事件和场景中的普通事件，同样在[事件管理器]里定义。但游戏开发过程中，这是应该在两个不同阶段做的工作。要制作剧情，先要准备脚本，然后再在场景定义事件。

脚本准备：脚本“SCRIPT”就是剧本的意思。一般每个脚本都定义长串的剧情演示，多半是对白、动作，有时包括给主角加满生命值或送出一个强力装备这样的处理。在前一节我们已经试着自己做了一个脚本文件，这个阶段使用的工具是“脚本编辑器”。

在编辑器中输入的脚本将会被存成文本文件，扩展名 TXT，可以随时调入修改。另一方面为了让游戏能够执行对应的脚本，写好后需要执行编译命令，经过查错后将其转换成游戏引擎能够识别的脚本文件，扩展名 SCR。

定义事件。这里的事件定义同场景定义中的“事件定义”是一样的。所需资源是之前准备好，编译过的脚本文件。定义的结果保存在场景文件 STA 里。具体开发时可能要同时开脚本编辑器和游戏大师主界面，不断修改运行，检查错误。

Step 6：数值编辑和调整

游戏主角的攻击力、防御力如何？什么级别可以 （转下页）

游戏控制器系列谈（一）

沧海桑田——从模拟到数字

文 / 剑鸣 编辑 /Chance

PC 上的游戏控制器是伴随着 IBM 第一台个人电脑一起诞生的。最早的控制器是模拟摇杆。模拟和数字的区分主要是体现在对方向键的设计上。为了实现 4 个方向的连续变化，工程师们巧妙地利用一系列电阻和电容的充放电过程，通过测量其充电时间，来获取游戏控制器的位置信息——设备下部连着一个或几个可以变化的电阻器。这样得到的位置讯号是连续的，象一个轴线（在标准中就称为“轴”）。左和右的区别就是数值大小的不同，比如左 =0，右 =100，中心就是 50。这种方法，计算简单，生产上容易制造，因而被绝大多数厂商采用，成为一种标准。目前市面上所谓“真 8 键”手柄及绝大多数摇杆、方向盘都是这种标准的模拟产品。

模拟游戏杆制作简单，可以产生连续的位置变化，但它的稳定性却很差。电阻、电容和测量中的任何微小故障与误差都会导致在轴线上出现偏差，比如出现 70 这样一个既不是左也不是右的数据。这种错误产生两个后果：一是方向键的中心偏离系统规定的基准（比如左 =0，右 =100，中心却跑到了 70），因此你在使用时就要不断地通过 Windows 的[游戏控制器]面板来校准；二是随机误差导致方向键抖动，在有些声卡（特别是高级声卡）上，抖动会导致游戏中根本无法使用模拟手柄。这种抖动是无法克服的，至少 Windows 系统没有提供矫正的办法。另外模拟手柄的标准最多只支持 8 个功能键，这也限制了它在越来越复杂的游戏中发挥作用。

正是这些原因促使游戏控制器——特别是游戏手柄——开始从模拟转向数字式。数字手柄把方向键分开计算，左和右都用 0 与 1 来明确表示按下或弹起，这样就不会出现“70”这样的不确定数据，稳定性问题得以解决。也因此数字手柄是不需要校准的，而且没有任何抖动现象。数字手柄突破了模拟的旧有标准，借助 Windows 下的新 32 位标准，按键数量可以支持几十个，现在被游戏普遍支持的是 10 个键。数字手柄还没有严格的统一规范，实现的方法多种多样，以后会陆续为大家介绍。

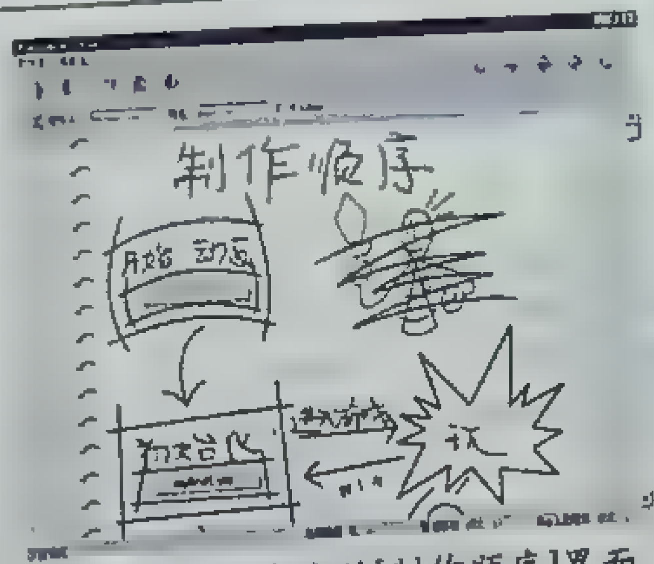
（图-01）

（图-02）

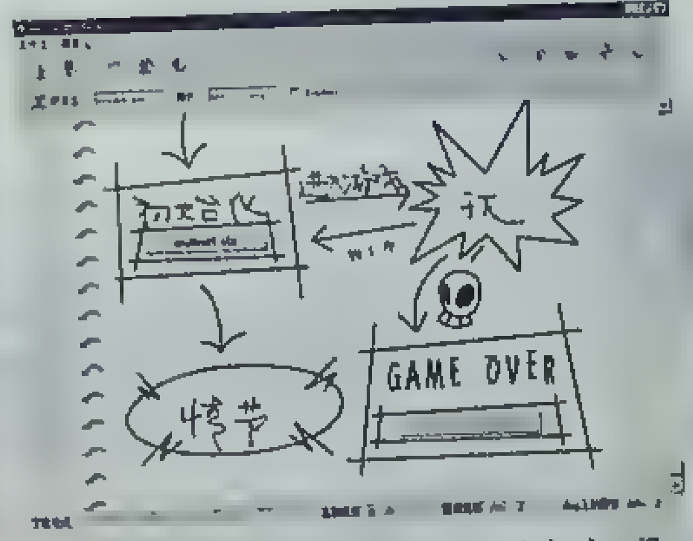
小知识：世界上第一款数字手柄：微软的 SideWinder（图 -01），国内第一款数字手柄：贝翰德的“大手智能手柄 BH-100”（图 -02）。■

（接上页）学会什么魔法？怪物随身携带多少钱和装备供勇者搜罗？还有，一个魔法威力多大，消耗多少 MP？会不会升级太快，过于强大，导致游戏味如嚼蜡？或者难度大到根本不可能完成游戏？

当游戏可以顺利执行后，需要关心的就是好玩不好玩的问题了。数值调整对于游戏平衡性和可玩性都很重要，所以打开对应的编辑器，调一下主角、怪物、装备和魔法的设定参数吧！此外若牵涉到由剧情事件导致的相关数值改动，则需要修改对应脚本。



（图-13：风格夸张的[制作顺序]界面上面部分）



（图-14：[制作顺序]界面的下面部分，很搞笑的感觉）

Step 7：最后的工序

这一步要做初始画面和失败画面。

“初始画面”就是每次进入游戏时显示的包括[新游戏]、[载入游戏]、[游戏设置]和[退出游戏]等各项的漂亮菜单。而“失败画面”就是当玩家失手，“Game Over”时出现的统一界面。这两个界面都在场景编辑界面中设计。存盘时，要将[场景种类]选为[初始画面]。然后在游戏大师主界面选择[制作顺序]功能，在定义界面上，点击[初始化]和[GAMEOVER]按钮。再在弹出的场景列表中，选择相应文件就可以。

之后将游戏全局定义 GAM 文件拷贝成 start.gam，现在就可以直接从菜单中运行你的大作啦——不用再调游戏大师的设计界面，这才是真正可以发布的游戏。（图 -13）（图 -14）

（未完待续）

驱动之家

——每月 Power Up!

文/小晔　编辑/Chance

[视频区]

■ nVIDIA 全系列显卡公版驱动 4.13.01.1260

适用平台:Win9x/Me

发布日期:2001 年 6 月 4 日

对应型号:nVIDIA TNT 系列、TNT2 系列、GeFORCE 系列、GeFORCE2 系列、GeFORCE3、Quadro 系列、Quadro2 系列、Quadro3 系列

相关信息:这并非 nVIDIA 官方正式发布的驱动,而是从其他途径泄露出来的 Beta 版本。推荐给有经验的 DIY 玩家自行尝试。从这版开始,驱动程序可以正确识别 nVIDA 最新的 Quadro3 DCC 芯片。

文件长度:2.66MB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/W9x-1260.zip

■ nVIDIA 全系列显卡公版驱动 4.13.01.1260

适用平台:Win2000

发布日期:2001 年 6 月 4 日

对应型号:同上

相关信息:同上

文件长度:2.68MB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/W2k-1260.zip

■ nVIDIA 全系列显卡公版驱动 4.13.01.1241

适用平台:Win9x/Me

发布日期:2001 年 6 月 6 日

对应型号:同上

相关信息:这是继 2000 年 12 月的 4.12.01.0650 之后,nVIDIA 官方发布的最新正式版驱动。它通过了微软 WHQL 认证,具有良好的稳定性和兼容性。新版驱动为 DirectX 8 做了全面优化。在 3D Mark 2001 中的成绩有所提升。进一步增强了对 OpenGL 的支持。它可以识别 GeFORCE3 的 nfiniteFX 引擎,支持完全的 Pixel 和 Vertex Shader 特性。针对 AMD Athlon 及 Intel Pentium 4 处理器做了优化,还改善了 GeFORCE2 MX TwinView 控制界面。但由于需要通过 WHQL 兼容认证,所以它不允许使用 CoolBits.reg 补丁在驱动程序控制界面内进行超频,您只能使用 PowerStrip 等第三方工具来完成频率调整。强烈推荐所有 NV 显卡用户更新这款驱动。

文件长度:3.58MB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/12.41-W9X.exe

■ nVIDIA 全系列显卡公版驱动 4.13.01.1240(3D 立体版)

适用平台:Win9x/Me

发布日期:2001 年 6 月 6 日

对应型号:同上

相关信息:这是和 1241 同时发布的另一版官方驱动,它专门用来支持各类立体显示设备,如 3D 立体眼镜等,您可以在驱动程序控制界面内打开或关闭对各品牌立体眼镜的支持。推荐拥有艾尔莎和华硕等品牌立体眼镜的玩家更新。

文件长度:1.48MB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/Win98 ME Stereo(12.40).exe

■ nVIDIA 全系列显卡公版驱动 4.13.01.1241

适用平台:Win2000/XP

发布日期:2001 年 6 月 6 日

对应型号:同上

相关信息:和 for Win9x/Me 的最新 1241 版驱动一样,只是这是用于 Win2000/XP 的版本。其中,对于 Quadro 产品用户而言,此版驱动可以得到专业 Quad-Buffered 立体支持。强烈推荐您更新这款驱动。

文件长度:3.63MB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/12.41-W2K.exe

■ ATI Radeon 显卡最新驱动 4.13.7115 版

适用平台:Win9x/Me

发布日期:2001 年 6 月 1 日

对应型号:ATI Radeon 显卡

相关信息:适用于 ATI Radeon 全系列显卡。这款驱动由 ATI 官方释出,针对 DirectX 8 及 OpenGL 都做了最新优化。但由于是 Beta 版,因此 ATI 不提供技术支持。注意,由于 ATI 在此版驱动没有放入相关文件,所以它不能正确识别并安装 All-In-Wonder Radeon 的 TV 视频芯片驱动。推荐有经验的 DIY 玩家使用。

文件长度:8.16MB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/98me-755-010523b.exe

■ ATI Radeon 显卡最新驱动 5.13.01.3211 版

适用平台:Win2000

发布日期:2001 年 6 月 1 日

对应型号:ATI Radeon 显卡

相关信息:适用于 ATI Radeon 全系列显卡,但 ATI 不提供技术支持,请酌情安装。

文件长度:6.79MB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/w2k-755-010523b.exe

■ ATI Radeon LE(32MB DDR)显卡新 BIOS 刷新工具包

发布日期:2001 年 6 月 11 日

对应型号:ATI Radeon LE(32MB DDR)显卡

相关信息:Radeon LE 和标准版 Radeon 一样采用 32MB DDR 显存,但屏蔽了有助于提升显卡效能的 Hyper-Z 特性。现在通过刷新 BIOS,可以将 LE 变成 Radeon 标准版。这款 BIOS 刷新工具包内含 Radeon LE 和 Radeon 标准版 BIOS、刷新工具以及自动运行程序。将工具包所有内容解压到磁盘上,然后用磁盘启动系统。根据提示刷新,你就能把 LE 变成标准版。需要注意:刷新前使用 [flashrom -s 0 backup.rom] 命令,把你的 LE 现有 BIOS 导出备份为 backup.rom。一旦出事可以恢复。如果刷新出现问题,把 LE 拔掉,使用其他 PCI 显卡启动电脑。在 BIOS 设置中,将[AGP/PCI 初始化顺序]选项改为[PCI/AGP]。然后再插入 LE,利用刷新工具把备份的 BIOS 刷回去(可以使用[flashrom.exe -I]命令查看显卡信息,小心别刷错了)。注意:刷新显卡 BIOS 具一定危险,要有独立解决故障的能力,虽然已有很多网友利用此 BIOS 刷新工具包成功刷新 LE 显卡,但您还需有风险自担的准备。我们提供技术支持信箱 drivers@mydrivers.com,欢迎讨论。

文件长度:493KB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/RadeonBios.zip

■ Metabyte WickedGL 最新 2.99 Beta 版

适用平台:Win9x/Me/2000

发布日期:2001 年 5 月 17 日

对应型号:3dfx Voodoo Banshee、Voodoo2/3/4/5 显卡

相关信息:WickedGL 是 Metabyte 公司 Wicked3D 分部推出的一款 MiniGL 软件。它是专为游戏定制的 MiniGL 驱动,支持 3dfx Voodoo 全系列显卡。与 3dfx 自身推出的 MiniGL 相比,它可以显著提高游戏性能及画质。特别在《QUAKE III》中,它支持超过 256x256pix 的大纹理贴图,使画面更精美。WickedGL 支持的游戏列表请参考自带的说明文件。新版修正了运行《Tribes》时蓝屏的问题。另外加入或加强了对以下游戏的支持:《3D Helicopter》、《Coyote Hunter》、《American McGee's Alice》、《半条命:反恐精英》(商业版)、《猴岛小英雄IV》、《Gunman》、《Hired Team》、《Laser Arena》、《M&M's The Lost Formulas》、《Mind Riot Arena》、《奥妮》、《半条命:针锋相对》、《QUAKE III:Team Arena》《Space Gnats》、《StarTrek Voyager:Elite Force Holomatch》、《部落 II》(设置中要关闭[Palletized texture]项)、《Unrealty》、《Verge Tech》(Demo)、《Virtual Skipper》、《4x4 Evolution》、《Axis》、《Rune》、《Screamer 4x4》和《Virtual Stratton》。

这一版本修正了 Diagonal Lines 特性的 Bug;消除了在《博德之门 II》中的闪烁问题;修正了在《半条命》1.1.0.4 版中出现"模式不支持"的错误。

软件安装时需填入注册信息。First name:drivers;Last name:reg;E-Mail:drivers@mydrivers.com;注册号:Q3U3N-PM9GO-AU7CL-P43C9。

文件长度:1.81MB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/wgl_beta.exe

■ Matrox G200/400/450 显卡最新 BIOS 及 System Utilities 工具包 2.08 版

适用平台:Win9x/NT4/2000

发布日期:2001 年 6 月 13 日

对应型号:Matrox G200/G400/G450 显卡

相关信息:这里包括上述显卡最新版 BIOS 文件。

属性工具包主要有以下几项:

1. Matrox Emergency Disk:通过工具包中的 pbioswin 或 makedisk 指令,你可以为显卡做一张 BIOS 急救盘。出现问题时,使用急救盘启动系统即可恢复显卡状态。它是升级 Matrox 显卡 BIOS 失败时的救命稻草。

2. 使具备 TV-Out 的 G200/400 显卡拥有 DOS 下的 TV 输出功能。

3. BIOS Configuration:通过 pbioswin 指令设置 G200/400/450 显卡的 BIOS 参数。

4. Removing Matrox Software:可以彻底反安装操作系统中的 Matrox 软件信息,包括驱动、PowerDesk 界面和视频捕获/编辑程序。

5. PCI/AGP 检测工具:如果系统出现问题,可以利用这个小工具得到系统资源报告,提供给技术部门以获得帮助。

文件长度:1.89MB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/setup208.exe

[主板区]

■ VIA(威盛)4-in-1 最新驱动 4.31 官方正式版

适用平台:Win9x/Me/NT4/2000

发布日期:2001 年 5 月 15 日

对应型号:VIA 芯片组主板

相关信息:虽然 VIA 官方否认其芯片组和创新 SBLive!声卡存在冲突,但这个版本的 4-in-1 驱动却悄悄修复了该 Bug,推荐所有 VIA 芯片组主板用户更新。

文件长度:906KB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/board/4in1431v.zip

■ Intel(英特尔)芯片组 Installation Utility 最新 2.90.007 版

适用平台:Win9x/Me/2000/XP

发布日期:2001 年 5 月 23 日

对应型号:Intel 芯片组主板

相关信息:购买了新主板,但 Windows 却无法正确辨认上面的芯片组,甚至更使很多新功能无法实现,这实在太遗憾了。Intel Chipset Software 专门解决这个问题。它使您的 Windows 操作系统正确识别 Intel 从 430TX 开始,直到最新 850 的全系列芯片组,并自动安装相应的驱动文件以实现芯片组功能特征。推荐所有 Intel 芯片组主板用户更新。

文件长度:1.67MB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/board/infinst_enu11111.zip

■ ALi(扬智)芯片组 Integrated Driver 综合驱动工具包 1.04 版

适用平台:Win9x/Me/NT4/2000

发布日期:2001 年 5 月 26 日

对应型号:ALi 芯片组

相关信息:ALi 这款工具包由 AGP 1.74 版、IDE Cache Utility 1.05 版、FIR 驱动 1.141 版和 Audio WDM 驱动几个部分组成。其中 AGP 驱动能最大限度地发挥显卡在 ALi 芯片组下的效能。IDE Cache Utility 仅适用于 Win9x/Me,它可以让您决定对某块或某几块硬盘做预读 Cache,将显著提高磁盘性能。您还可以自己调节 Cache 大小:如果大文件调用频繁,需存取大块连续空间,则应将读缓冲加大;如果小文件存取频繁或大文件读取磁道不连续,则应考虑将读缓冲减小。FIR 驱动让您的 Win9x/Me/2000 操作系统支持 ALi 快速红外线控制器。而 Audio WDM 可以升级 ALi M5451 PCI 音频控制器。一般情况下,安装程序会按系统情况自动判定需安装哪几个部分。如果您要手动控制安装,可以编辑 setup.ini 文件,修改[Setup Items]下的 SetupAGP=Y、SetupIDECache=N、SetupFIR=Y、SetupAudio=Y、SetupUltraIDE=Y 部分就可以。

文件长度:1.28MB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/board/integrated_1.04_eng.zip

■ AMD 芯片组 Driver Pack 综合驱动工具包 1.20 版

适用平台:Win9x/Me/NT4/2000

发布日期:2001 年 5 月 26 日

对应型号:AMD 芯片组

相关信息:久违的 AMD 综合驱动工具包又来了。这款工具包由 AGP 1.20 版(Win95)、AGP Miniport 4.80 版(Win98/Me)、AGP Filter 5.22 版(Win2000)、IDE Bus Master 1.32 版和 IRQ 1.11 版组成。安装程序会按系统情况自动判定安装内容。

文件长度:2.09MB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/board/amddrvpk_120.exe

■ Jetway(捷波)618AS 主板最新简体中文"恢复精灵"BIOS R01 版

发布日期:2001 年 6 月 13 日

对应型号:Jetway 捷波 618AS 主板

文件长度:256KB

下载链接:http://file2.mydrivers.com/bios/618asr01.bin

[操作系统区]

■ Microsoft(微软)Win2000 简体中文版 Service Pack 2

适用平台:Win2000

发布日期:2001 年 5 月 31 日

对应型号:Microsoft Win2000 简体中文版

相关信息:这是简体中文版的 Win2000 SP2,推荐使用 Win2000 的玩家务必升级。如果您还未安装过早先的 SP1,那么只需安装 SP2 即可,它包含 SP1 所有内容。已安装 SP1 的用户也不必卸载,直接升级会自动进行增补更新。SP2 将升级系统安全性,把标准级(56 位)加密的系统更新为高加密级(128 位),以提供更好的联机和本地安全。

文件长度:100.97MB(单独购买需 19 美元)

下载链接:http://file2.mydrivers.com/others/W2KSP21.exe ■

作者主页:http://www.mydrivers.com/

本月资讯速递

微星科技

随 Intel Tulatin 处理器发布临近，微星推出支持该新 CPU 的 815EPT Pro-R 主板。它采用最新 815EP B-Step 芯片组，最高频率支持到 1.2GHz。主板配 4 支 SDRAM 插槽，可支持 512MB 内存。另有 6 支 Master PCI、1 支 AGP Pro 和 1 支 CNR 插槽（图 -01）。微星提供高端用户（可选）RAID 磁盘阵列，主板支持在线刷新 BIOS 和 USB PC2PC 功能（用户通过附赠的 USB Cable 线缆可轻松完成 PC 间的数据传输、上网、外设共享和联机对战等功能）。除 Live BIOS 外，主板还具有最新的 Live Driver。用户只要在 MSI 网站点选 815EPT Pro-R 型号，就会自动下载主板所需驱动并更新，省却自己寻找、安装的不便。

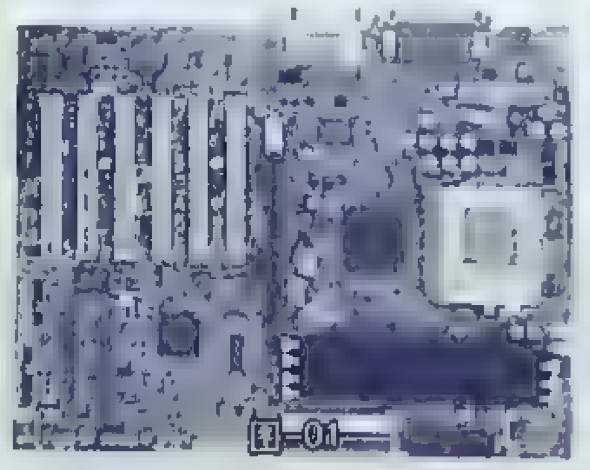


图-01

继 K7T Trubo-R 获 AMD 认证不久，微星推出 K7T Turbo Limited（红魔板限量版）。该主板采用独特的红色 PCB 底版和印有 MSI 字样的金色北桥散热片。K7T Turbo Limited 继承 K7T Turbo-R 所有功能：IDE RAID、Fuzzy LogicⅢ超频软件和 Live BIOS 在线更新。它支持微星 USB PC2PC 网络功能。近期微星将在上海、北京和广州开展红魔板限量发售活动，您现场购买，即可以 1 元人民币另购微星 52 速光驱一台。

艾尔莎国际

艾尔莎近日在京发布高性价比图形工作站显卡 Synergy 2000。该显卡采用 nVIDIA Quadro2 EX 芯片，除对 2D/3D 应用软件提供最佳效果支持，更确保专业用户使用 CAD/CAM 及 DCC 时，能尽享工作乐趣（图 -02）。

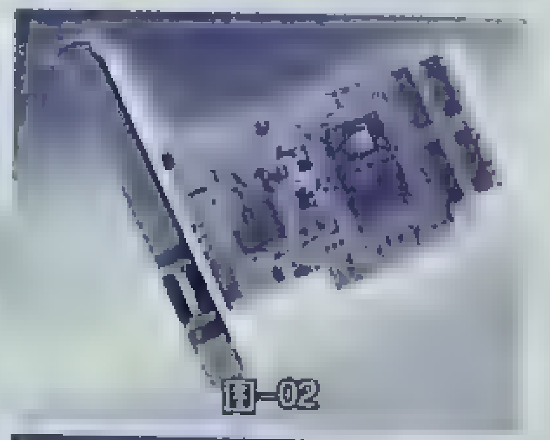


图-02

Synergy 2000 配备 32MB SDRAM 显存，支持 AGP 4×和 350MHz RAM-DAC，可同时处理两亿个三角形及超过 3 亿 5 千万像素，显存频宽达 2.7GB/s。即使对画质有极高要求的专业软件，它也可以表现出优异性能。Synergy 2000 广泛支持 Windows 系列平台，也可运行于 Linux 等操作系统。艾尔莎更专为《AutoCAD》及《3D Studio MAX/VIZ》等专业软件提供增强驱动，针对 OpenGL 做最大程度优化，该产品售价 1990 元。

图-03

同期，艾尔莎还展示了影雷者 920 显卡。它采用 nVIDIA GeFORCE3 芯片，性能达到 GeFORCE2 Ultra 的 7 倍以上。芯片内建 nFinite FX 特效引擎，将 3D 场景真实呈现给玩家。借助全屏反锯齿，可使图像不再出现参差边缘。光速内存架构将贴图像素速度飙升至 32 亿 /s。板载 64MB DDR 显存，使用 3.8ns 颗粒，减少性能瓶颈的出现（图 -03）。

影雷者 920 内建 TV-Out 功能，支持电视画面输出。艾尔莎更特意为玩家准备双 CD 游戏《巨人·公民卡布托》（完整版）以展现 GeFORCE3 的威力。《ELSA Movie》DVD 播放软件支持 3D 眼镜。全套产品享受艾尔莎 6 年原厂质保，售价 3999 元。

昂达机构

AMD CPU 价格持续走低，使 Duron 配 KT133A 主板成为性价比最好的组合。昂达 VK266 主板便是选择之一。VK266 通体黑色，高贵典雅。它采用 ATX 结构，拥有 1 个 AGP 4×、5 个 PCI、3 个 DIMM、1 个 AMR 插槽和 4 个 USB 接口，扩展能力充足。北桥 VIA VT8363A，南桥 686B 芯片组，前端总线 266MHz，最高支持 1.5GHz AMD CPU。内存最大 1.5GB，支持 ATA 100 硬盘传输，集成 AC'97 音效芯片（图 -04）。

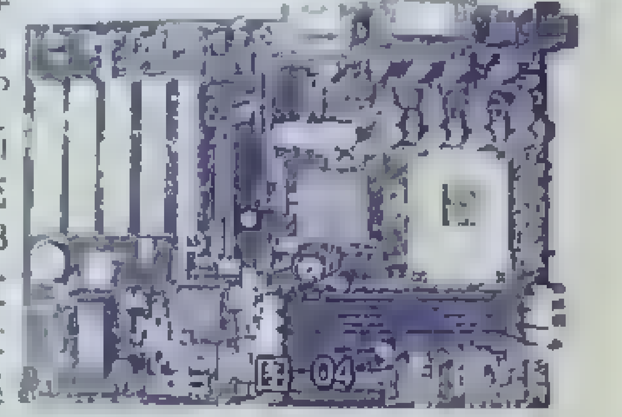


图-04

VK266 采用 4 项稳压设计，保证 CPU 工作稳定，为超频提供坚实基础。以往 K7 主板多为两项或三项稳压，而 VK266 在 CPU 上方排布 12 个电容、3 个电感和 8 个稳压场效应管，分成四组，同时起稳压滤波作用，使 CPU 更稳定。VK266 在 CPU 附近预留充足空间，供 DIY 用户安装巨型风扇。昂达网站（http://www.on-data.com）现免费向用户提供含"恢复精灵"的新版 BIOS，为产品随时提供软件更新服务。

中科集团

中科集团的大白鲨系列光驱深受广大 DIY 玩家喜爱。其"时尚版"44×光驱拥可刷新的 Flashrom，通过软件升级 Firmware 使光驱性能不断保持最优。现在"时尚版"44×用户可以自己升级光驱，使读速升到 48×或 52×，适合追求高性价比玩家。大白鲨"时尚版"出厂默认设置 44 倍速，但实际工作能力可达 52×。您可以到 http://www.bigshark.com.cn 下载刷写程序和升级文件，根据需要自行选择速度，升级光驱（图 -05）。

图-05

暑假来临，学子们常选择此时购买电脑。中科集团考虑学生族需求与经济状况，特在此期间举办"大白鲨 369 献真情"活动。期间，采用 Conexant 芯片的"大白鲨前卫Ⅰ型"高端 MODEM 从 480 元降至 369 元。Conexant 为世界销量第一的 MODEM 芯片，具有高稳定与广泛的兼容性，拨号上线快、传输稳定、不掉线等特点。另外，中科在大白鲨 MODEM 中，采用多级散雷技术，分阶段实行分流、限制浪涌。使雷电产生的电击多级分散降压，从而达到更可靠的保护，使您夏日安然上网（图 -06）。

图-06

SONY

近日 SONY 又为广大电脑玩家献上性能更优的 DDU1621 16×DVD 驱动器，上市价 850 元。DDU1621 拥有 21,632KB/s（DVD 盘）和 6,000KB/s（CD 盘）的传输速率及 512KB 缓存（图 -07）。它采用 ATAPI/FIDE 接口，支持 UDMA 33 模式。除具备优秀的读盘能力外，DDU1621 还继承前代产品的卓越稳定性并加以改良。它应用"Sony 先进转轴（SAS）"技术确保光盘和激光束同步运作，避免高速转动造成盘片损坏。驱动器加强了内部固件，读取低质光盘时，仍保持较好可读性。

图-07

SONY DDU1621 首次采用"短身"设计，较普通光驱机身更短，安装更方便，避免与其它部件（如电源等）的冲突；也为机箱内部留出更多空间，利于布线散热。

七喜电脑

继"先行者"广获市场认同后，七喜电脑近日又推出"小行者"多媒体音箱。"小行者"外型设计独特，"牛角状"卫星音箱小巧瘦身，抛光银灰色塑料外壳时尚前卫。它的低音单元换用相对较小的木质低音炮。整体设计采用 7 单元音效系统、3 路分音和 3 路互补式功放。箱体为独特的 Mini Drive 设计、双 28mm 微型全音单元，外形纤巧，音质通透。3 路分音技术使音色环回凝聚，增添流动感。Down Firing 座地反射技术使中音得以独立处理，音色圆润（图 -08）。

图-08

"小行者"音箱使用 7 个喇叭单元（4 个微高音、2 个 3 寸中音和 1 个 5 寸低音）和专业 3 路分音处理，在音响品质获得较佳保障情况下，仅以 190 元销售，是一款极具性价比的产品。

友通科技

Intel Tualatin 新 PⅢ处理器采用 0.13 微米制程，拥有更高速和更强大性能，在即将面市之际，友通率先推出支持 Tualatin 的 DFI 钻石主板 CS62-TC。

CS62-TC 采用 815EP B-Step 芯片组，同时支持原 Coppermine 及新 Tualatin 核心 PⅢ处理器。主板采用上乘工艺与高技术结合，令您拥有最稳定的工作平台。它具备优越的扩展空间，1×CNR、6×PCI、1×AGP 及 3×DIMM 内存插槽，使玩家升级无忧（图 -09）。

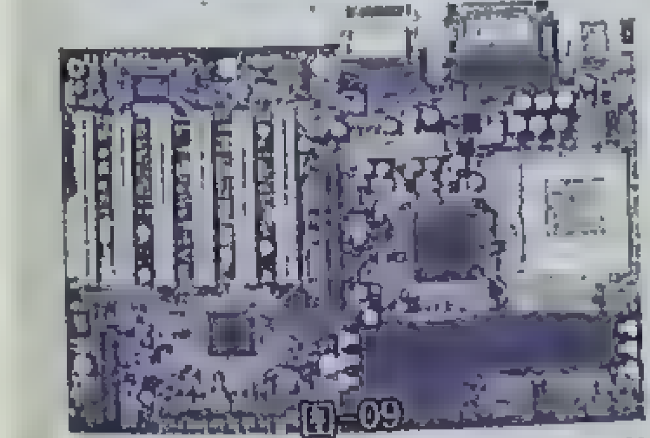


图-09

金山公司

沉寂 5 年后，金山公司的《金山影霸》第 3 作即将"重出江湖"。《金山影霸Ⅲ》采用国际顶尖解码引擎，超强纠错，以清晰流畅的超凡画质与出神入化的音响效果，一网打尽包括 MPEG4 和 RM 在内的多种多媒体格式。仅将 CD 转换为 MP3 一项功能，影霸Ⅲ的速度是其它软件的 2 倍以上。同时，套装内还奉送市场价 60 元的经典卡通片《猫和老鼠》，使产品更为超值。为保证在正式发售时使用户满意，金山将先期在各软件店发放 5 万张测试版光盘供玩家测试（图 -10）。

图-10

创源公司

国内首款具有反黑功能的防病毒软件——创源《安全之星 XP》近日上市。《安全之星 XP》拥有同类产品最大的病毒库，可查杀超过 6 万种病毒；该产品首次将病毒实时检测和互联网个人防火墙合而为一，不仅查杀病毒，且有效防范 1 千多种黑客入侵方式。它防范未知病毒准确率达 92%，率先支持 Winddows XP。《安全之星 XP》的面世，标志着我国电脑信息安全进入"防毒＋反黑"时代（图 -11）。

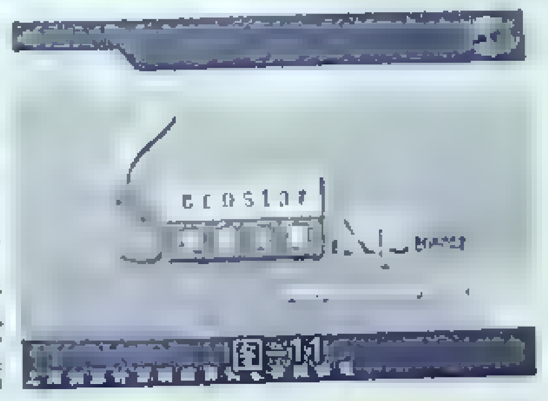


图-11

小熊在线

近期"小熊在线"（http://www.beareyes.com）在全国举行 DIY 大赛，暨"矽统科技杯 小熊在线第六届夏季 DIY 大赛"，吸引了万千电脑爱好者关注。为更好发挥大赛对消费者的指导意义，倡导"实用 PC"理念，大赛配置方案征集将以价格为标准划分为 5 千元实用组、8 千元高档组和 1 万元发烧组。并由广大玩家从中票选性价比最佳方案。活动结束后，"小熊在线"还将获奖方案编辑成《DIY 精品典藏手册》，免费在全国各大电子市场发放，为用户提供最权威、全面和实用的解决方案。

ATI 冶天科技

一向采取自产自销策略的 ATI 近日在台湾省发布消息，正式宣布推行类似 nVIDIA 的开放模式，将芯片向第三方厂商出售以生产非 ATI 品牌 Radeon 显卡，藉此扩大行销能力和市场占有率。而 ATI 自身也将继续为用户提供从低端到高端的全系列显卡并保持在 OEM 领域的优势。

图-12

消息发布后，已有数家厂商表示愿意跟进。其中捷波和大众更有幸第一批被授权。捷波则在近日台北 Computex 2001 展览上展示了基于 ATI 芯片的显卡——JETWAY Radeon 32MB DDR 标准版（图 -12）。预计非 ATI 原厂 Radeon 显卡将在暑期陆续与大家见面。

LG 电子

从 6 月 12 日起，跨越沈阳、北京、上海、广州和武汉，持续近一个月的"数码创造未来"——LG 电子液晶显示器新品上市活动在沈阳正式拉开帷幕。LG 电子此次推出液晶新品主要包括 22 英寸 285LT、18 英寸 885LE 和 870LE、16 英寸 680LE、两款 15 英寸 577LM 和 575LE。为配合新品上市，LG 还把早前在中国市场推出的两款液晶显示器 880LC 和 570LS 重新包装，与新品同台展出，以此使用户全面了解 LG 液晶产品。这次展卖主要集中在 15 英寸和 18 英寸。产品涵盖高、中、低 3 个档次。价格上也有层次地拉开，可见 LG 全力推动液晶显示器普及化的力度和决心。

SiS 矽统科技

矽统科技自晶圆厂量产及良率不断提升以来，整合型产品利润连连上升，已占总额 80%以上。独立芯片 633T、733、635T 和 735 也将于今年第 3 季度正式供货。伴随 SiS 315 性能不断完善，今年图形芯片利润将达到总额 10%以上。在前不久闭幕的台北国际电脑展，矽统展示了代表未来芯片组发展趋势的 3 款产品：支持 DDR 内存规格的独立芯片组 SiS 635/735 及倍受关注的 SiS 315。矽统表示："希望从过去价格导向走向技术导向，因此本次电脑展将技术层次最高的产品展现给大家。"

尽管目前全球显卡市场几乎被 nVIDIA 垄断，但大陆市场仍有巨大潜力。矽统认为高端 SiS 315 芯片，在质量性能上可与目前主流 GeFORCE MX200/400 媲美。而价格上比 TNT2 还便宜 30%。因此它为众多显卡厂商所关注。目前已有多家厂商对 SiS 315 性能表示肯定，不日将推出相应显卡产品。目前各方正在热烈洽谈之中，如达成协议本月底即可发货。■

笑傲江湖演义（二十五）www.xajh.com

江湖快报

笑傲江湖经典 MUD 集装箱一血海飘香、夕阳再现、终极地狱、新西游记……多款经典 MUD 游戏让你随意玩个够！金庸底蕴，武侠神采，神话世界，异域风情……想体会不一样的世界，想创造下一段传奇，超前经历人生完整体验，当然只有在笑傲江湖（http://www.xajh.com）！

星月传说（一）

好梦无残

这是一个和很多年前一样的夜晚：暴风雨已然离去，寒气却仍然蟠踞在天地间。暗黑的天幕上同时闪着明月与群星的光芒。

少女斜依在山顶一块石上，认真地在擦试着一把长剑，精致的雕饰和古雅的颜色，显露出长剑的特殊气质。微风起处，飘起了少女素白的剑穗和乌黑的长发，一起在星和月下舒扬，飞舞。

1、夕阳、红霞、月

"这就是江湖。"

巨大的夕阳下，一群年轻人踏着霞光进入了这个世界，意气风发的等着实现自己的梦。残阳西下，将他们的影子在一片特殊的红色中拉的很长。每个人说出这句话时都有着不同的语气，不同的表情，不同的心。有的虚幻如风，有的锋锐如剑，有的淡泊如梦，有的……

还有一个，是一个瘦小的女孩，她也一样的说"这就是江湖。"说的时侯没带着一丝的杀气——这不奇怪，女孩子总是多情的，在她们的心中，江湖里的红色只是热闹与华丽，只是一种欢乐，只是个充满了爱和英雄的乐园。

但不同的是，这个女孩却带着一份冷静的热情，虽不激烈，却执着。

这个女孩子叫做月亮，在传说中，月亮大都代表着智慧与正义，同时，这还是个很可爱的名字。

智慧能够解决一切问题，但没人有足够解决一切问题的智慧。

正义是高贵而值得尊敬的，但真正的正义只存在于传说中。

而可爱………没有真正的强者是可爱的。

但这些却决不会被一个刚进江湖的年轻女孩了解，了解这些，可能最需要的，是另一种红色……

残阳如血，终于落下在远方黑色的山峦之后。天空中将升未升的，是一轮新的弯月。

2、葵花在手，江山我有

"葵花在手，江山我有！"

付出才有收获，这是一个真理。

长久的付出才有收获，这只是看起来像一个真理。而看起来像一个真理的东西并不一定就是真理。只要你一次付出的够多，你所得的也可能长久！比如你的付出中包含了你的很大一部份幸福。

江湖中总免不了仇恨，当你的敌人强过你很多时，你总会想快速的让他倒在你的脚下，用他的血洗掉你的恨。而当你的敌人倒下时，他绝不想再倒下的还是他！所以很多江湖客们手中的兵刃换成了两根金针。江湖中穿着大红大紫美丽长裙的人也越来越多……虽然多情的女孩子还是那样的少。

或许，就是因为多情的女孩子太少？

纷乱的江湖并不多情，当女孩子们发现那红色的真正含义时？又有几个愿意留下？

她留下了。这时的她，已是天下大派灵鹫宫的一名弟子，甚至是被称为最有希望的弟子。据说童姥甚至指点过她的功夫，并赞她是冰雪聪明，可传以衣钵。天下群雄也都知道了有个长着一头黑色长发，秀色可人的灵鹫女弟子，她有一个可爱的名字叫做月亮。

可爱而多情的女孩子不多，所以总有很多很多的蜜蜂或苍蝇围在鲜花的周围。但这个女孩子却拒绝了所有飞向她的，不论是蜜蜂或苍蝇。

她所爱的，似乎就只有她手中的剑。而她手中的剑也的确从未让她失望。灵鹫宫三十二式天羽奇剑并不是最强的剑法，但却是最狠辣的剑法，纠缠不休的狂蜂浪蝶们很少有能在这其下走过三招。

随着从灵鹫宫中带着剑伤内伤爬下来的人越来越多，灵鹫月亮的名字，也渐渐在血色的江湖传开了。而终于有一天，顺理成章的，江湖上流传起了一条绝对真实的消息：

"天山灵鹫宫第**代弟子月亮学艺有成，来闯当江湖了！"

3、江湖

江湖并不适合女孩子。

但江湖却非常的适和她。适合她手里的长剑，掌中的寒星。

18岁下天山，力诛星宿派大师兄摘星子后，灵鹫宫月亮的名字就渐渐传遍了江湖，而随着一个个成名人物败在她的手中，江湖人对她的评价也越来越高，甚至有人说，她已然可以排入江湖前五大剑客之中——当然，是排除那些公公后的十大高手，但就算如此，江湖六十年来，她也是第一个能得此的女子。

剑客的职责就是挑战与被挑战，即使这名剑客是个有着可爱名字的女孩。

但是，就算是剑客，月亮也还是个女孩子，纵是最狠辣的剑法，也无法盖住她善良的心。不知有多少男剑客在与她交手后被这颗心打动，希望能有一天与她携手江湖。但是，从没有一个向她开口，为了她那份清和静，也为了手中的剑并不能和她齐名。于是江湖风尘中，她，永远是孤独而不寂寞的一个她。

能在夕阳奇怪的宦海中坚持住的并不多，而这些坚持住的人群里，又不放弃，愿意不断努力的就更少了。所以月亮值得击败并且想要击败的人并不会太多。月亮也不是没有败过，但却从没在同一柄剑下败过两次。少林幽冥大师后来曾对弟子们说起，有时一个人剑上的造诣真的出于天生，比如自己对剑的天赋就决不如"她"。说这话时，幽冥大师已是凭达摩剑法连战少林最高掌法师渡难，渡厄，渡劫，最终取胜而成功当上少林罗汉堂首座了。类似的话武当掌门幻风道长，剑豪无败，乃至东厂大统领，据说是东方不败唯一传人的"鬼面"卓不凡都曾说过。而他们口中的"她"，正是一个长发乌黑，清丽娇小的叫做月亮的女孩。

入江湖百战而不败，这还是一个无人敢做的梦。

入江湖而破天下武功，已有了一个月亮。

这个说法在江湖上流传了很久，直到有一天，她碰到了他。

4、星出

"月姐，你知道吗？"幻风轻轻擦拭着手中的真武剑，头也不抬的对月亮说："我这次下山，听说了个奇怪的家伙。"

月亮正斜坐在窗畔，静观着窗外的满天星斗和一牙弯月，听到幻风的话，她也只是轻轻的点点头，表示在听。她和幻风之间早用不了客套，他们的交情甚至是从他们入江湖前就开始了。

"我这次下去是追杀一个叫洋葱头的家伙，他也真是个洋葱头，闻起来辣，剥起来却马上一片片的了。"幻风一笑"我才用到那招小魁星，他就倒地下起不来了，不过他死前倒是提过一个人，说那是他的偶像，他干那么多的坏事就只是为了能有那么一分像那人我行我素的样子。他说的人有个很怪的名字，叫做……恩……呵……念不出来的……不如……"

真武剑圆滑一转，客店的桌上已多了一个奇怪的符号"≡★≡"

"就是这个！"

月亮轻轻的回过头，默默盯着它一会，轻轻说道："星星？"

"月姐你知道他？"幻风一楞。

"不是，不过……这不是一颗星吗？"

"恩！那个人好像就是被叫做星星的。倒是没听他有什么劣迹，但洋葱头如此推崇他，怕是个邪派的高手。其实我就是想问问月姐你闹星宿时，有没有听说过一个叫这名字的高手？"

"星宿？他是星宿派的？"月亮不由秀眉一皱。"星宿十大高手我都会过，除了摘星出尘两个，都不足道。要不就是新出道的，练了……练了那个的？那你可要在意他。"

"这倒不是……那洋葱头对公公倒是厌而远之的。所以这才奇怪。那家伙功夫不高却自负的紧，眼光也不差……可他被打倒后还是说那个星宿贼人比我高明的多。"幻风似乎有点憋不住气的样子。

"你看你，在外头这么久还是沉不下心，真不知你那内家太极怎么练出来的。"月亮展眉一笑："别的不问，你武当同门里，能和你一样用太极拳败张五侠的有几个？要是那恶徒能到你七成，最少在擂台比武中该略有威名了，我又怎会不知道他？"

"不过……听洋葱头说……他不拿兵刃，却常带一管玉箫……像是东海桃花岛上的东西……"幻风有点犹豫。

"桃花玉箫？那是东邪直出的五个弟子拿的东西！"月亮也是一楞。"曲灵风。冯默风。陆乘风的都是箫不离手。梅超风听说是被幽禁在东海桃花岛上思过，箫已被黄前辈追回……"

"可是铜尸陈玄风多年不见其踪，听说九阴抓法已经大成…………………或者……是他送给……"话一出口，幻风就知不对。师门最后的记念，铜尸怎么可能轻易送给旁人？

"星宿的……"月亮低头莫名一笑"真是个怪名字。星星是吗…………正好该回宫里向童姥问安了，顺便…………幻风你早点睡，明天大家都要赶路。我也去休息了。"语声未了，窗边已是人影皆无，只有散发着淡淡夜之香气的月光照进房间。

"要走也先摆足架子，这个老姐啊。"幻风回剑入鞘，果真乖乖躺在了床上。"都要赶路……问什么安啊，看来那位星星仁兄怕是有的苦头吃了哦～"

5、决斗

绿谷，草庐，流水，小桥，还有一天淡淡的晚霞。

至少，这个≡★≡还不是个恶俗的人，但也唯此，他可能更加可怕。

月亮再一次轻轻抽动手中长剑，确定刃与鞘保持在最佳的位置，使她可以在第一时间拔剑出鞘，然后，她就推开了草庐微掩的门。

"不请自来，但还不算恶客。请坐。"≡★≡早已等在庐中，面上似笑非笑的神色一闪，似乎略略露出点奇怪的表情，却马上又回复如常。此人一身青袍，身材高而略瘦，面容虽不能称为俊秀，却另有一股霸气自然的从他一双寒星般的眸子中射出。

月亮不坐，语声清澈，"今天是二月十四。"

"是二月十四。"

月亮冷冷一笑，侧身闪开门前的通路。"小女子月亮，领教壮士高招！"

≡★≡低叹一口气，在月亮脸上盯了一会，施施然迈步走出草庐。双掌一翻，沉声道："请进招！"

月亮拔剑，剑果然在第一时间出鞘，寒光与杀气化为一条银光直袭≡★≡的胸口！

好快的剑！好稳的剑！好狠的剑！好准的剑！

过去所有的剑客说起与月亮的比剑，都说在这第一剑的压力之下，败局就已定下。因为从没有一个人能够在这剑后还能保持一颗平稳的心。

所以≡★≡成了第一个。

他直似毫不在意月亮的剑式，身形一晃，双掌直击，居然采取了对攻之势！

剑去如虹，掌影似风，决斗也就此开始！

………………………………………………………………

黄昏之后，月上柳梢，天地间静寂无声，绿谷之中的草庐旁，两条身影已然分开。

≡★≡的青布长袍遍布血渍，双手已不能再抬起分毫，甚至连他还能站在那里，都已可称之奇迹！

然而他那双寒星般的眸子在夜色中却显的更加闪亮，放射出慑人的光芒！

此时月亮却已倒下。

长久的静寂后，≡★≡深吸一口气，虽然吃力，却终于动了。

他就这样吃力的走近月亮，吃力的看了很久，终于吃力的拣起了地下月亮的那柄长剑，然后……

他居然抱起月亮，以剑为杖，一步步的走回他那小小的草庐。

满天星斗闪闪发着光芒，一牙弯月就在群星中朦胧的挂向天顶。

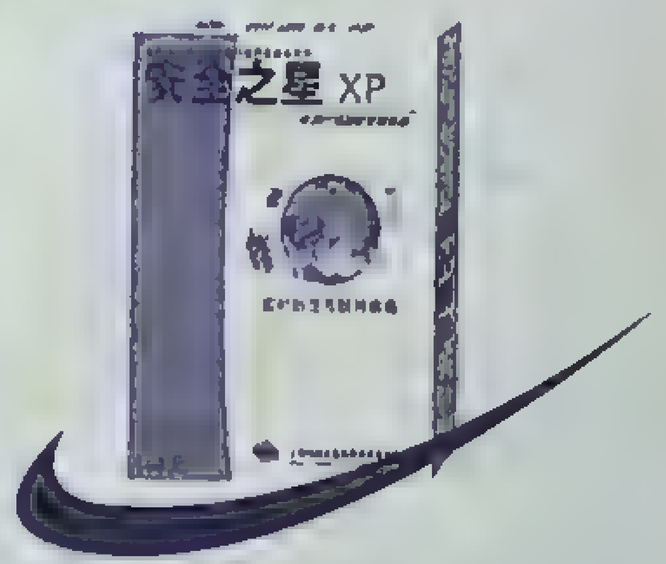
本文来自国内大型武侠文化图形 MUD 游戏网站"笑傲江湖"（http://www.xajh.com）玩家原创精华文库，故事情节源于该网站经典游戏"笑傲江湖之精忠报国"（http://game.xajh.com）之片断。

具有强大反黑客功能的反病毒软件

安全之星 XP

力助源兴精品光驱推出“第5大必杀技”

源兴“必杀技”保你安享高速度
7月上市敬请关注



病毒实时监测与互联网防火墙完美结合，防病毒、反黑客
近100%查处未知病毒，排除电脑定时炸弹查杀6万余种病毒，杀毒不破坏文件
全球病毒同步监测，解国内病毒快速、准确
底层支持Word/Excel，根治宏病毒，防范1000多种黑客手段，查杀电子邮件病毒
支持鼠标右键杀毒、文件属性杀毒，轻松杀毒，在线智能增量升级，7*24免费800技术支持热线

所有南京信源VRV老用户皆可将旧盘到店面交1元换取新盘　请认准贴有升级字样的完全包装产品

上海创源计算机信息安全有限公司 http://www.e-secustar.com.cn
总公司地址：上海市漕宝路70号光大会展中心C座30层　总机：（021）64325555　传真：（021）64325856
北京营销总部地址：北京建国门外大街永安东里8号华彬国际大厦1109室
电话：(010)85288372\85288373\85288429\85288430　邮编：100022
免费技术服务热线：8008201816　119紧急病毒警报邮箱：virus119@e-secustar.com.cn

豪杰 超级解霸2001 隆重上市

中国软解压软件第一品牌

超强功能简介

热卖中

全国各软件店均有销售

- 自动播放包括RM、DVD在内的上百种影音格式
- VCD DVD影音分离技术　制作自己的电影原声碟
- 全新播放界面，可随意切换多种亮丽新界面　更可动手DIY
- 视频　音频转换工具　多声道播放　家庭卡拉OK
- 视频电话　DVB广播　网上在线播放　全新网络新生活
- 光驱超级变速　优化多款CPU指令集　支持硬件加速
- 支持软皮肤播放　96KHz音频　音色更纯

特别奉送《豪杰超级DVD2.0》
- 独创多种视频技术，避免影像细节丢失，画面完美无缺
- 超级环绕立体声　真正“声”临其境
- 自由编辑字幕（字体　颜色　大小、位置、拆分、消隐）
- 独创DirectDVDROM“防读死”技术，轻易对付“烂盘”
- 播放全区DVD　选择更多　享受更多
- 无损损失　即换即播　毫不停顿
- 火眼金睛，分辨真假DVD

豪华版（4CD）98元　首批隆重特惠价：68元

超值赠送：（电脑智能遥控器）（豪杰超级DVD2.0）（笑傲江湖）（中华棋圣）（纵横四海）（双龙会）

标准版（2CD）35元　升级版（2CD）18元　精品精心系列组合　自由选择，享受更多

超值赠送：（豪杰超级DVD2.0）（纵横四海）（双龙会）或（笑傲江湖）（中华棋圣）

超级解霸荣誉榜

- 中国软件行业协会“2000-2001十佳软件”
- 2000年度“《软件报》杯国产十佳软件”
- 《电脑报》2000-2001市场占有率第一品牌
- 《电脑报》2000-2001消费者首选品牌
- 《电脑报》2000-2001编辑选择奖
- 《CHIP》评测中心2000-2001编辑选择奖

同期热卖中

豪杰立体影院

- 鼠标一点，普通电影变立体
- 支持标准3D引擎，平面3D游戏变立体
- 独创超强纠错，播放多种影碟
- 高品质液晶眼镜，保护眼睛
- 豪华播放界面随意组合、换肤
- 普通PC超强震撼、栩栩如生

标准版290元
豪华版450元

超值赠送：经典最新3D游戏《摩托车神之铃木2000》

豪杰大眼睛

三大卓越功能
1. 图像浏览功能
2. 图像处理功能
3. 图像管理功能

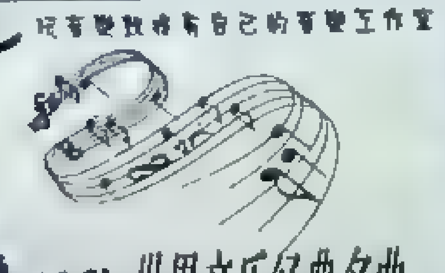
大眼睛一开　好运自然来

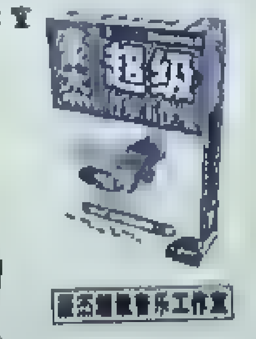
- 超级缩略图算法，浏览速度更快
- 支持60多种图像、图形格式浏览
- 18种格式互转，免费插件随意扩充
- 32位高保真内核技术，色彩更逼真
- 对各种网站进行添加、删除
- 图像旋转、浮雕、素描、模式转换
- 自由设定开关机画面、及桌面背景

首期5万套　10万元刮刮奖

标准版：39元　超值赠送：工具软件集
豪华版（4CD）59元　超值赠送：超级图库

同期热卖中　玩音乐就得有自己的音乐工作室





赠100首世界音乐经典名曲

豪杰超级音乐工作室

- 超级录音机　磁带与MP3互转，贴身享用，永久保存
- 电子音乐像册　音乐、图片、文字大整合，图文声并茂
- 多格式音乐转换　支持众多音频格式的转换，音乐随意调
- 数字CD抓轨　CD音乐超真抓轨，MP3、WAV成批转换
- 在线播放MP3　网上直播MP3音乐，实现局域网音乐DVIII播

¥38元/套
还赠许多实用工具软件

北京世纪豪杰计算机技术有限公司
电话：010-62557243 62557208
网址：http://www.herosoft.com

永兴四方新品上市　诚征代理　欢迎邮购

超级工具库3000　2CD+书=38元

本光盘在《2000万能工具库》和《3000万能工具库》的基础上，新选计算机常用工具近千个，分类细致，直接运行，使用方便。

家用工具（15类，150个）；办公工具（11类，110个）；网络工具（27类，270个）；硬件诊治（16类，256个）；娱乐工具（20类，200个）；赠新全能游戏100个……

平面设计专业图库　10CD=78元

世纪编程点金系列

编程点金VisualFoxpro6.0　CD+书=36/28元
编程点金VisualBasic6.0　CD+书=36/28元
编程点金VisualC++6.0　CD+书=36/28元
编程点金C++ Builder4.0　CD+书=36/28元
编程点金Delphi5.0　CD+书=36/28元
套装　5CD+5本书=136/100元

新电脑故障诊断维修大全

首批3000套　赠VCD一张！

CD+书=28元

1：电脑故障综述。讲解电脑三大故障：硬件故障、软件故障、网络故障的诊断维修的常用方法、技术。2：常见实例演示。全程语音详解电脑常见故障及维修技巧的大量实例，再配以动画、图片，直观易学。3：分析电脑日常操作中的方方面面的故障常见故障问题与解答近六千条。及排除方法。

软件邮购好便宜免邮资

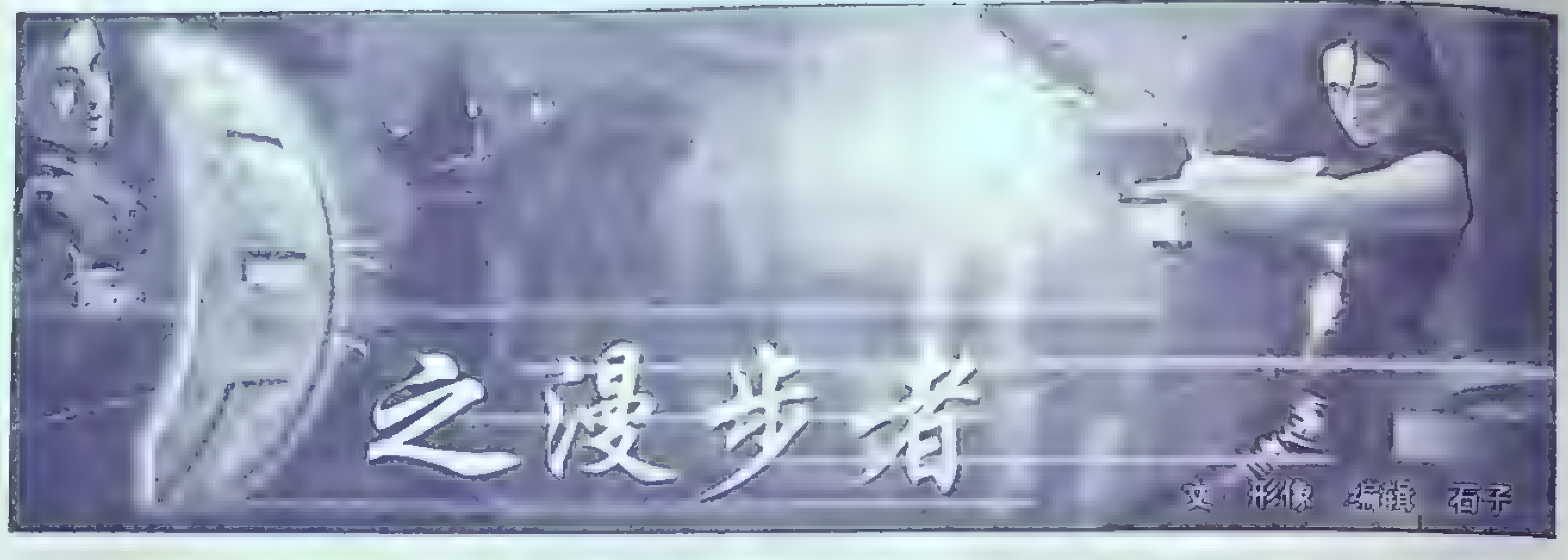
疯狂打字员

从新手到高手　2CD+书=28元

玩疯狂游戏，成打字高手。本软件分2部分。

“正版9”元大行动（邮购1CD/9元，一次无论多少仅付邮资3元）注：82期中“正版5元”、“正版9元”可继续邮购

永兴四方全国软件连锁组织总部　北京永兴四方科技发展有限公司
电话，传真：010 82641337 82641338 62581138/39 62532128/1986
邮购地址：北京市中关村北二街4号水清木华园5号楼111号　100080



人类啊，生命并不是用来抛弃的。
若你真是战士的话，在纷争的漩涡中，应可看见道路。

——《女神的侧身像》

"通往一区的巷道有敌人把守，一名队友被击毙。我需要支援！"一个气急败坏的声音在特警通话频道里高声喊着。

没有人回答，只有非自然的沙沙声在通话器中回荡。几乎同一时间，雷达上代表发话者的闪亮小点瞬间消失无踪。

一名身着特种警察制服手持 MP5 的女性，随即出现在巷道内她一边谨慎地向前移动，一边倾听着任何可疑的声响。掩体后队友横七竖八的尸体让她产生了说不出的滑稽感觉。事实上，她根本未把这些身着警察制服却以土匪方式进攻的家伙视为伙伴。两旁墙壁上的喷溅物更不会令她的脚步有丝毫迟疑。

巷道不久到头，她并未遭遇敌人。在进入开阔地带前，她先背靠掩体，再次确认自己的装备，接着便冲了出去。她的行为模式并非单纯的莽撞，而是由"只要我还活着，就能将敌人杀光"这种源于过去经验的自信所决定的。

一个半蹲的敌人忽然出现在拐角。

她立即左右晃动身体，同时瞄准敌人扣动了手中冲锋枪的扳机。她已习惯以本能而非理性来适应对手的动作，即使对方正处于高速的移动中，她也有信心在前三枪内命中敌人头部。

开枪的同时，她听到了对手的枪响，也看到了敌人的鲜血喷出。

接着她的眼前变成了一片红色，同时身体以夸张的方式后倒，她的头爆开，血和脑浆逼真地四处飞溅。

敌人一枪击中了她的头部，使用的是一把大口径的手枪。

在屏幕完全暗下来之前，她看到恐怖分子跑过来拣起了她的武器。

类似的剧本上演多次后……

"该死的！"欧阳瞳用力甩开了耳机。她觉得自己要是不采用这种方式来发泄一下，简直就会忍不住要破口大骂。

她从未想到自己会败得这么惨。在这种地方，被一个连模样都不知道的无名之辈打得毫无还手之力，她的感觉就像是在大庭广众下被人扇了两记耳光。

会不会是过去的宿敌和自己开玩笑呢？最初欧阳瞳怀着这样的想法。不过她很快就否定了自己的猜疑。

她从未遇到过这样的对手。

那家伙简直就是一个鬼，他总是在莫名其妙的地方突然探出头来，用点射的方式打爆一名对手的头，然后迅速溜走，或接着打爆下一个对手的头。

这并非什么希奇或有效的打法，让欧阳瞳恨得牙痒的是那人射击的精确和移动的诡异。

"作弊，他一定是作弊。"

尽管欧阳瞳心里很清楚，虽然在《反恐精英Ⅱ》的时代里作弊之风盛行，令官方头痛不已，但三代推出时，游戏制作小组反戈一击，采用全新的程序结构，并且鼓动几乎所有的网络游戏商成立了反作弊组织。从那时起，作弊行为渐渐开始处于"即将被彻底根治"的奄奄一息状态。

起作用的并非是个人素质的提高，而是厂商那种"要让开发作弊软件的人及其使用者永无宁日"的决心和威慑力。

连输十一次，欧阳瞳已无再战之意。她认定非得有百倍的幸运，方能胜过这个名为 Loser 的对手。欧阳瞳相信个人的努力，不相信自己的运气。因此她也得出了无法战胜此人的结论。

"你这该死的混蛋。"她在心里暗暗骂道。

就是这人的名字也令她讨厌万分，Loser（失败者），这是什么狗屁名字，打得这么出色还叫失败者，你都成失败者了那别人是什么，当别人都是白痴啊！

欧阳瞳一边这么强词夺理地想着，一边掉头看了看坐在身边的徐缓。

徐缓丝毫没有注意到她的异常，他正塞着耳机，得意洋洋地看着"国家地理杂志"节目。徐缓很喜欢关于动物的影视节目。

屏幕上，不知是公是母的企鹅正一摇一晃地沿着海岸线勇敢前进。

徐缓心满意足的表情导致欧阳瞳不由得连带对他也产生了几分恨意，她猛然伸出手去扯掉了徐缓的耳机。

"你还有心情在这里看企鹅啊！"欧阳瞳对一脸茫然的徐缓几乎吼了起来。

"怎么啦？开始不是玩得挺高兴吗？"徐缓揉了揉耳朵，有些好笑地看着欧阳瞳少有的委屈表情，"孵化期的企鹅也没你这么喜怒无常。"

"你说谁是企鹅！"欧阳瞳的声音提高了几分。

"我是企鹅，行了吧。"徐缓依依不舍地斜过眼去继续看没步的企鹅，"出什么事啦？"他心不在焉地问。

"船上有玩反恐 3 比我还厉害的人！"欧阳瞳希望达到骇人听闻的效果。

"偶尔被别人杀几次也不是什么大不了的事。"徐缓觉得欧阳瞳有时过于自大，目中无人。他自己倒是无所谓，反正他根本不玩任何激烈对抗的游戏。

"这个人每次都能赢我！"

"……只是凑巧吧。"

"你看着，我可是全力以赴地在作战。"欧阳瞳又进入战斗界面，打算再进行一次死亡表演，此刻她才发现就在她和徐缓交谈时，那个 Loser 已经离开了。

欧阳瞳跳了起来，接着冲向收银台。

"赢了就走，居然有这种混帐！"欧阳瞳此刻的心情有些像输了钱的赌徒。

"我要知道刚才是谁在用 459 号终端玩游戏！"欧阳瞳面红耳赤地站在收银台前，气急败坏地问。

"对不起，我们不能泄漏客人的隐私。"柜台小姐礼貌而生硬地回答。

"什么隐私！我只是想知道那个人究竟是谁！"

"对不起，我帮不了你……这位客人，你要结帐吗？"

跟上来的徐缓点了点头，又摇了摇头。

"可恶！"不知欧阳瞳是在说那人还是说柜台小姐，她四下扫视了一番，接着就追了出去。

徐缓站在收银台前，目光停留在欧阳瞳跑去的方向。他犹豫着是该追上她，还是回去看完关于企鹅的故事，或是试着和眉清目秀的柜台小姐聊聊天。

正在他拿不定主意的时候，一个二十来岁的女孩走上前来。

"这位客人，你要结帐吗？"柜台小姐用同样的语言和语调问道。

女孩点了点头。

"请问你用的是哪个终端？"

女孩看了看手里的记录牌："459 号。"

徐缓反射式地回过身来，当他和女孩的视线相触时，几乎被那有如电光闪过的眼神吓了一跳。更令他吃惊的是，女孩的右手托着左手，左手手腕处缠满了白色的绷带，仅有几根纤细的手指露出。

"你是一个人吗？"徐缓脱口而出。

女孩有些奇怪地看着徐缓，她一脸冷漠地点了点头。

"你很喜欢玩反恐 3？"

"还好。"女孩的态度柔和了几分，但眼神仍旧如鹰隼一般。

当欧阳瞳回来的时候，徐缓一反常态，正眉飞色舞地给那女孩讲着什么，虽然女孩本身无动于衷，不过一旁的柜台小姐好像被他所讲述的吸引住了，正聚精会神地听着。

"你倒真是一点儿也不浪费时间。"欧阳瞳迎了上来，她心中怨气未消。

"这是我女朋友。"徐缓看到欧阳瞳，便给女孩介绍。

"谁是你女朋友！"欧阳瞳撇了撇嘴。

"你女朋友很漂亮。"说完，女孩作了一个再见的手势，微微一欠身，从两人之间穿过，往舱外走去。

"那个女的是谁？好凶的眼神。"欧阳瞳回头看了几眼，有些好奇。

"推销软件的。"徐缓看着别处说。

"色情软件？"欧阳瞳注意到徐缓神色古怪，她一下警惕起来。

"游戏软件！"徐缓掉过头来看着欧阳瞳，肯定地说。

"色情游戏软件？"

"……"

徐缓早就明白自己在欧阳瞳面前没法说谎，不过他老是有这个企图。虽然每次都弄巧成拙，越描越黑，好在只要最后说出实话，一般都会获得原谅。

"她就是刚才在游戏里赢你的人。"

"什么！"欧阳瞳的眼睛瞪了起来，"你怎么知道？"

"应该没错，她的终端号是 459，她还说她用的 ID 叫 Loser。"徐缓说。

"你为何不早说！"

欧阳瞳又转身跑到了舱外，这次徐缓跟了出去。

那女孩已不知去向。

夜幕正慢慢降临。

游轮在江面上缓缓行驶着，从较远处看去，就好像是某种大型的两栖生物悠闲地浮在水面上。

徐缓注视着碧色的水面，觉得眼睛非常舒服。

在游戏里不管多逼真艳丽的场景，看久了都会觉得疲惫，而天然的景色却不会。像这样凝视着水面，好像要溶入进去的感觉，在游戏里是怎么也无法产生的。

当然，也不能仅凭此一例，就断言现实比游戏美好。

徐缓虽然不像欧阳瞳那样痴迷游戏，却也认为现实自有其局限性，游戏的发展却是无穷无尽。

他一边浮想联翩，一边心存侥幸地等着欧阳瞳的发作。

"刚才那个女的和你说了些什么？"欧阳瞳终于忍不住开口。

"也没什么，她就说她叫林秦森，住在 331 室。"徐缓老老实实地交代。

"你可真行啊！姓名住址都告诉你了，下一步是不是该准备约会了？！"

"那倒没想过，我只是想找机会问问她是怎么赢你的。"

"她根本不可能赢我！她作了弊！"欧阳瞳大声对徐缓说道。

"你对我嚷嚷也没用。"徐缓有些不平，"再说，你又没有证据。"

"她肯定作了弊！"一旦将想法说出来，连自己都坚信不移了。欧阳瞳就是这么单纯的人。

"你是不是太自大了点儿，打不过就说别人作弊。"

"再说一次试试！"欧阳瞳细长的眉毛在夜色下竖了起来，

“连这都区分不出来，你当我是傻瓜吗？”

“你这小丫头火气还挺大。”徐缓伸出手去，象征性地搂了搂欧阳瞳的肩膀，“那你有什么打算？”

“我一定要想办法揭穿她。”欧阳瞳脑海里闪过无数的念头。

徐缓鼻子有些发痒，一方面是甲板上的风不小，另一方面是欧阳瞳的发丝在作怪。

第二天的太阳升起后，对徐缓而言，“昨天”已成虚无飘渺之物，但当他走进欧阳瞳的房间时，了解了事态严重。

欧阳瞳仍像小猫一般蜷缩着睡在床上，她看上去累坏了。房间里一地都是画满战术路线的纸片，桌上一台笔记本电脑仍旧开着，微绿的屏幕在房中洒下淡淡的荧光。

徐缓在床边坐下，深深吸了一口气，他掉头看了看睡相可爱的欧阳瞳，接着站起来，粗略地整理了一下房间。

在离开的时候，徐缓轻轻地带上了门。

门敲二次后，手缠绷带的女孩打开了门。看到徐缓，她并未觉得意外。

“想和你谈谈。”徐缓说。

“请进。”林秦森点了点头，将徐缓让进屋内。

徐缓习惯性地四处打量，他产生了一种陌生感。这地方不像欧阳瞳的房间那样缺乏条理，也没有普通女孩卧室那种温馨感。

这是一个极为简洁明了的房间，无法令脑子里大部分时间是一片空白的徐缓联想到任何东西。

身着淡色长裙的林秦森用一只手熟练地倒上了两杯茶，随手递了一杯给徐缓。徐缓接过茶杯，试探性地喝了一口。

“有什么事吗？”徐缓的神情令林秦森想到中学那个上课时老是走神的同桌。

“你昨天见过我的女友了？”徐缓看着林秦森闪闪发亮的双眼，心中算计着如何才能令这女孩和盘托出。

林秦森点了点头，她不清楚徐缓究竟要和他谈什么，不过她也无排斥感，毕竟，眼前是个能令人心平气和的人。

“你是否还记得昨天在反恐3的战斗中，和一个叫Coder的人交过手？”

“我印象很深，那是个高手，比其他的人厉害得多。”

“却根本不是你的对手。”

林秦森淡淡一笑，没有说什么。

“Coder是我替女友取的ID，她的真名叫欧阳瞳。”

“Coder是你的女友？”林秦森第一次流露出吃惊的表情，“我原本以为Coder就是你。”

“我从来不玩会诱发心脏病的游戏。”徐缓挥了挥手表示抗议，“更不会用那种女性的造型。”

“真难想象，她有那么高的水平，居然是个女的。”

“你是夸她，还是夸你自己？”

“啊？”林秦森的脸微微一红，她辩解道，“我并没有夸耀自己的意思。”

“事实上，欧阳瞳的水平比你想象的还要高得多。”

“嗯？什么意思？”

“要说明这一点很简单，她还有一个常用的ID，Lich，=C=Lich。”

“=C=Lich？好奇怪的名字。这个名字怎么啦？”林秦森不解地问。

一听这话，徐缓差点儿跳了起来。

“你没听说过=C=Lich?！”

林秦森试着回忆了一下，接着她肯定地说：“从未听说。”

徐缓抬头望了望天花板，他想知道这究竟是怎么回事。

一个从未听说过=C=Lich的人居然击败了=C=Lich，这难道仅仅是因运气的成分所导致的结果吗，还是她在说谎？

徐缓再次确认了一下林秦森闪亮的双眼和缠满绷带的左手，他觉得这女孩并不那么简单。

“总而言之，她并不是那种会被轻易击败的人。”徐缓企图通过下面的问话看出破绽，“因此现在有一个问题，你究竟是一个潜在的高手，还是一个作弊者？”

“你怀疑我作弊？”在林秦森听来，徐缓的话实在有些暗含讽刺的意味，她原本渐渐放开的心情顿时变得恶劣。

“这取决于对你的了解程度。”徐缓并未觉察林秦森心理上微妙的变化。

“你不是第一个怀疑我作弊的人，许多人都这么说。但我没有。我也不认为自己是什么高手，我只是很喜欢玩反恐系列。”

“那你究竟是如何接触到这个游戏的呢？我实在好奇。”事实上，他不只好奇，还很兴奋，眼中也有了神采。

“我有何理由非告诉你不可？”林秦森放下了手中的茶杯。

“你喜欢奇幻小说吗？”，徐缓犹豫再三，方才提议，“我有全套的《龙枪编年史》。”

“你若回答我一个问题，我便告诉你。”林秦森露出了一丝微笑。

“请问。”

“你究竟喜欢你的女友什么地方？”

“或许是……不爱化妆吧。”徐缓回答得倒很干脆。

林秦森眨了眨眼，在微暗的房间里，那明眸简直如同夜空闪耀的双星。

“小时候许多人给我的评价是沉默寡言，但我特别喜欢运动，尤其是对抗性强的运动，像足球、篮球，我都热衷过很长时间。接触游戏是再大一些的事，从‘游戏’年龄来讲，我属于比较晚熟的。”

“你并未给我沉默寡言的印象，至少现在如此。”徐缓说。

“人是会慢慢改变的。”林秦森看着别处，“我最早开始玩的就是动作类游戏，不管是3D、2D，格斗类的、过关类的，我都很容易上手。不过再怎么努力练习，总是只能玩到中等水平。可能是因为玩得太多太杂；也可能因为是女的，所以比较缺乏游戏方面的天赋。”

要是自己持有这种论调，非被欧阳瞳大卸八块不可。徐缓暗自想着。

“我通常是在娱乐中心玩那种大型的游戏机，电脑玩得很少，因为我一直误认为电脑的操作性太差，而且电脑上的游戏大部分都很消耗时间。”

“你这么说可就过于偏激了。”

“我说了，是‘误认为’。”

“……”

“后来我在半好奇半试探的心理驱使下，去了一趟网络对战中心。”

“从此一发不可收拾？”徐缓又想到了欧阳瞳，至今他仍不知道自己带她去网络对战中心是正确还是错误。

“是的，我狂热地迷上了第一人称射击游戏。那时我自己也有电脑，于是就开始连到外面的服务器去和别人对战，不过老是被打得一塌糊涂。”

“你上的哪个服务器？”

“深圳的Lab，那时正是反恐2刚出不久。”

“呵呵，”徐缓觉得好笑，“作为初学者，你还真是倒霉。那个时期几乎全国顶尖的高手都成天呆在上面。”

“是吗？”林秦森的语气平淡，似乎并未受到任何触动。

她接着说：“那时玩得非常疯狂，经常睡眠不足。有一次，因为确实玩得太累，我在骑自行车时睡着了。”

“……”

“结果发生了车祸，右腿粉碎性骨折。”

“……看不出来。”徐缓肯定地说。

“现在我的一条腿是合金的。”

“……”

“其实也没什么，根本不影响，和真的几乎一摸一样。”林秦森掀开裙子，露出了小腿。

徐缓的目光刚触到那白皙的小腿肌肤，就慌忙掉开。

“虽然医学发达，我还是在病床上躺了很长时间。”

“没死算是万幸了。”徐缓说出了自己的见解。

“是啊，我也一直这么想。”

“那段时间很无聊吧？”

“那倒没有。即使在医院里，我还是时不时连到Lab去和别人玩《反恐精英Ⅱ》，我越来越喜欢这个游戏，简直欲罢不能。可是，在车祸后，大约又过了一个多月。我忽然变得几乎什么人也打不过了。”

“……”

“初学时我都还能凭侥幸杀几个人，可居然在连续练习一个月后，几乎每场都杀不到人了。”

“……”

“当时我觉得自己真的是很笨，几乎想放弃了。可因为没别的事做，而且的确非常喜欢这个游戏，才坚持玩了下去。”

“你发现自己越玩越差，别人越来越厉害，难道不觉得奇怪吗？”

“有什么可奇怪的？反正是技不如人呗。”

“……你很少去专业的游戏网站？”

“我不喜欢去那种地方，总觉得乱七八糟的，我喜欢去音乐网站。”

“……”徐缓又抬头望了望白色的天花板，接着看了看林秦森，“你继续。”

“那之后有相当长的时间，玩得特别痛苦，简直每场都是被别人屠杀，他们跑得比我快，枪法比我好，根本没办法适应。我想了一些对策，不过用处都不大，最后我想只有苦练枪法，和他们拼，比谁能先击中对方的头部。

“就这样，慢慢地，我也能杀死一些对手了，这时我的枪法也有了进步。我继续练习枪法，同时也练习跑位，对地图、配合也熟悉起来。但我觉得最有用的还是好的枪法。

“不过我还是输多赢少，很难胜过别人。直到……”

“直到半年后CS3推出，你突然间发现自己竟然已经可以随时随地，一击必杀。”默默听着的徐缓忽然忍不住接口道。

“是的。你怎么知道？”林秦森跟着解释说，“我也不太清楚是怎么回事，也许是因为熟能生巧吧。总之那之后我就再没输过了。”

“你这个故事真是太有趣了。”徐缓忽然大声笑了出来。

“这不是故事。”徐缓的反应令林秦森有一种受骗的感觉。

“对不起，我实在是觉得好笑。”他接着补充道，“不是针对你。”

在作弊之风刮遍全球时，深圳的Lab虽是国内第一流的对战服务器，也未能幸免。很快，它就和别的服务器一样，充斥着作弊者和企图黑掉服务器的人。一般人希望通过作弊成为高手，高手则希望通过作弊保持其地位与尊严。

传说中，曾有无知无觉的人类，在唯有神存在的领域中不断进行毫无公平可言的竞技。

结果是什么？答案是什么？

“嗨！”欧阳瞳在船上的冷饮室找到了林秦森，徐缓跟在她身后，带着居心叵测的笑容。

“你们好。”林秦森的眼睛还是那么晶莹闪亮。

欧阳瞳将一张画满符号的纸递了过去。

“能看懂吗？”她满心期待地问。

“是战术图吧？大概能看懂一些。”

“最好在一周之内看懂。”

“一周？”

“等船到了上海，我们的比赛就在那里开始。”

林秦森没有明白她说的“我们”所指为何。

2004年8月，在上海举行了第四届世界性的网络游戏对战大赛。

在《反恐精英Ⅲ》的比赛项目中，世界排名第二的=C=战队终于一雪前耻，以绝对优势战胜了来自H国的=A=战队，其中一位名为=C=Luna的选手崭露头角，表现极其优秀。

更令媒体欢喜不已的是，这位参赛者是位看似纤弱的女性。

于是，终于有一天，真正的神诞生了。

这就是答案，也即结果。

[完]

注：卢娜（Luna）古罗马神话中的月神（阿尔忒弥斯的别称），也是狩猎者的守护神。其形象多为一手持弓箭的女猎手，身边常有众犬相伴。祀奉节期为3月31日。

论近年来RPG的不足

文/王仁佐　编辑/AWEI

近来RPG突然再度辉煌，各种新游戏象攀高附贵一样，纷纷以掺杂了RPG的血统为荣，当作卖点来推销自己，可事实上，传统RPG的衰退却是不可不正视的事实。看到某些末流作品已经到了只剩下交换物品和逛迷宫而全无其它内容的份上，真是让人悲哀。以下想就近年RPG的现状谈一下目前这一类型游戏制作方面的缺欠和制作者应注意的问题。

首先我们要给RPG下一个定义。其实角色扮演这种分类名称现在看来似乎并不够精细，因为任何一种游戏中玩家其实都是在扮演其中的角色，在《仙剑》、《FFVIII》中固然是扮演具象的个体李逍遥、史克尔，但在《星际》、《三国》中我们实际上也是在扮演某种族指挥官、某武装势力的首脑，这也是时下各种游戏何以能纷纷在自己身上贴上RPG标签的理论基础。但就传统RPG来说，它在“角色”和“扮演”这两方面是明显突出的，不管其它游戏如何标榜自己的RPG内容，实质上玩家在其中所扮演的角色大都是模糊、泛指的和带有不确定性的。现在都喜欢把游戏称为“第九艺术”，如果要在传统艺术中找近亲或同类的话，RPG与中长篇通俗小说和剧情片、电视连续剧最为接近。这也是由这种游戏类型本身的特征所决定的。一款RPG，首先是一个故事（然后才有故事中的角色可以去扮演），这是RPG与上述传统艺术体裁的最基本的共通之处，并且它们都有完整复杂的情节、众多的出场人物、广阔多变的场景环境等等。我所以要说RPG像通俗小说和剧情影片，是因为它们都有内在的大众文化气息和商业根源。我们不敢想象一款博尔赫斯或是王家卫式的游戏会是一个什么样的结果，即使它有幸侥幸不幸地诞生了。RPG和通俗小说尤为相似之处是离奇紧张、曲折多变的情节和固定突出的主人公，前者为了吸引读者兴趣，后者为了使读者产生“植入感”，把自己代换为主人公去体验故事，实质上也是为了吸引读者。

RPG与这几种传统艺术形式是如此的相像，以致这几种艺术形式常犯的错误时下的RPG也都一一犯过了：

一.重情节轻人物.

通俗文艺作品为了吸引观众，往往只顾炫耀自身的故事情节和内容的张力，而忽略或无力顾及人物角色的塑造。就当今的RPG而言这一点尤为严重，许多RPG往往只注重了紧张曲折的情节对玩家的吸引力，而忽视甚至无视对人物形象的塑造。角色扮演游戏，当然要以角色为重，非常人方可行非常事。离开了具体的血肉丰满、性格鲜明的人物形象（角色），再引人的情节也不过是空中楼阁，反倒给人以虚假做作之感。试问谁能相信韦小宝舍身取义、唐三藏大闹天官的故事呢？现在许多RPG都在犯通俗文艺作品中一个最致命的错误：以情节驱使人物，而不是以人物推动情节。这种做法使情节的发展失去最强有力的依据，显得剧情中偶然性因素过多过大，变化突兀缺乏过渡，反过来也影响到人物的塑造，使人物性格模糊、形象苍白，缺乏真实感。即使是一部引人入胜的游戏，相信也很少有人能完整地叙述它的剧情，但却都能记住游戏中的主要人物。事实也证明，最成功的通俗文艺作品也都注重塑造人物形象，譬如金庸先生的作品。时下的RPG则往往缺乏这种种真正吸引人的气质各异的人物形象，人物性格公式化、脸谱化，缺乏（多数作品是没有）复杂性和发展变化。像现在RPG中最经久不衰的“一男二女”搭配模式中，女主角肯定是温良贤淑和刁蛮泼辣的两朵“红白玫瑰”，至于反面人物的境遇真是可怜到可以写进人权调查书里了，不少BOSS只在最后关头露了最后也是唯一的一面（连群众演员都不如）。像最近的《天之痕》中能对反面人物捎带几笔的都是寥寥无几。虽说通俗艺术为了最大限度地照顾受众，作品中人物性格往往比较单纯鲜明，但千篇一律乃是一切艺术的天敌，只有把游戏中的每一个人物（无论主角、配角、反派乃至NPC）塑造好，让他们都有自己持之有据的思想，真实独特的性格，他们才会令人觉得真的是一个个活生生的人，也才能真正打动玩家。

二.简单雷同的故事模式，过低的思想深度（水平）.

让我们来看一款最“经典”的游戏序章：在一个古老的××星球上，有光明和黑暗两块大陆，两块大陆中是××山（海）。两块大陆一直相安无事，突然有一天，黑暗势力越过了××山（海）侵入光明大陆……这种小学生作文式的剧本策划能力还敢呼吁玩家们别买盗版，我倒觉得盗版是在帮助正版市场肃清流毒了，一如鲨鱼吃掉鱼群中的老病鱼使鱼群的整体素质得以提高一样。当然这只是个极端的例子，但目前RPG的故事架构却也形成了一套死板的个人英雄主义模式：小人物卷入大事变（战争、阴谋），最终成为救世英雄。整个故事中谁是谁非毋庸置疑，制作者们体贴到了连最基本的道德判断也为玩家做好了，只等你一路杀去，最后毫无异议地成为正义的化身。代表正义好不好，当然好；成为英雄妙不妙，确实妙。可是让你成为一群白痴中的伟人，侏儒中的英雄，你还会觉得很过瘾吗？这里我们抱怨的可不是AI的弱智，而是制作者的弱智了。东方不败能够为救“情人”而死，罗密欧也会逞意气杀死好人，而我们的游戏中坏人就是坏，坏到无孔不入；好人就是好，好在彻头彻尾。BOSS永远是错误的，正如主角永远是正确的一样。当然，简单武断地分出“正、邪”、“好、坏”更易于玩家了解人物，也能更直接方便地吸引其感情投入，但鉴于游戏消费群体的年龄和教育程度日渐上升的趋势，对游戏思想深度的要求实在算不上是高标准或寓什么于什么的。凭什么在游戏中就只能拣些甘蔗渣似的道理嚼来嚼去，不能说些有争议待探讨的问题？像《异域镇魂曲》那样稍稍带点思考的游戏都已是凤毛麟角了。

三.缺乏可信的背景，忽略细节刻画.

环境描写是衬托人物性格，展示故事情节的重要手段。毕竟人物的活动和事件的发生发展都离不开一定时代的、社会的和自然的环境。人物性格的形成发展，也是受特定环境制约的，只有充分地描绘环境，才能具体真实地为人物活动和矛盾冲突提供依据。现在的RPG给人的感觉就像是皮影戏，只有人物没有背景（有也极少且不充分），人物恍如在真空中活动一般。好多游戏也不知受了谁的影响，专心想构造另一个世界（这当然也可以，《FF》和《魔法门》系列就是成功的典范），但这个世界也该有让现实世界可以理解的东西，没有共同经验怎么沟通？哪怕是虚构的另一世界，对这虚构世界全面、细致、充分的描绘也是必须的。虚构的也要给人以真实感，这也正是艺术作品与痴言呓语的区别。这种真实感就是不要你说是屠龙，我却感觉在斩鸡。人家AD&D系列游戏的规则细致到可以出书，《FF》和《魔法门》虚构的世界有自身一套完整严密的世界观（有这个世界中各方面的规则和描述：宗教、科学、人文、风俗等等），有较为可信的历史及其演变。某些RPG中有什么？只有专门为主角服务的商店和一见面就对你大讲游戏规则的NPC，这种游戏能给人以真实感吗？针对这股“创造”风，我想提一下光荣公司。光荣靠什么发家？说到要害就是历史。光荣最擅长的就是历史题材游戏，这种做法的优势不言自明。历史故事一般为人熟知，英雄的轶事壮举更是令人热血沸腾，很容易吸引玩家。这其实是个捷径。相比之下我们国内制作公司倒好，专一弃长取短，放着几千年的历史和故事不用，偏要去制造新世界（其实还不是在抄《FF》），结果呢，正应了李白的一句诗：“寿陵失本步，笑杀邯郸人”。像大宇那种以历史为背景写新故事的方法也很好，深得金庸先生武侠作品中那种“置虚构人物于真实历史背景中”的精髓。与虚构新世界相比，这样的好处就是可以较为简单直接地给玩家深层的真实感。

至于一个游戏的细节，更是多方面体现了游戏的水准。千里之堤溃于蚁穴，对细节的忽视往往是导致整部作品失败的原因之一，同时细节描写的力度不够，也使得上述几方面的缺陷显得尤为突出。细节不单可以刻划人物，渲染气氛，还可以为情节发展作铺垫，使其不致突兀。像《仙剑》中灵儿初现蛇身那一段中林月如月下等候李逍遥时的一句“小贼”，何其生动和富于生活气息；还有后来捉女飞贼前林月如和李逍遥同住一间房时对后者的不解风情咕哝了一句“大木头”，然后掩饰说自己在打嗝的细节，看来于主线无关紧要，实则很好地渲染了气氛，刻划了人物形象。《阿猫阿狗》中有两只逃避责任却总能自圆其说的狗，每次出场总

有一番颇有哲学色彩的长篇大论，但给人的感觉却并不是枯燥乏味，而是横生妙趣，为什么？因为这个细节很好地刻划了在尖锐的矛盾冲突面前各种不同人物的反应（同时还不失诙谐幽默），从而很好地营造了猫狗全面战争的气氛，增加了故事的可信度。再举个大宇的例子，现在许多RPG中的NPC从游戏开始直到结束永远都只会重复那么一两句话，给人的感觉他不是个人而更像是个道具，不闻世事只知矗立在那里。而在大宇的作品里就没有这种现象，哪怕你完成一件小事后，NPC的对话也会与前不同。另外像Artdink的《侠客游II》，见商店主人有时会出现店员回答老板外出在其它城镇，若此时到该镇还可能发现护送这位老板回其所居城的委托，这些细节都给人一种现实世界运动着的感觉。所以说制作者每用心一点，就会给游戏效果带来一点提升。当然对制作者来讲，注重细节或许会带来制作上的困难和周期的延长，因为毕竟不是每家公司都会像大宇那样为了游戏中人物的衣着服饰符合历史真实而搜集十几本资料的，但这种严谨认真的态度对游戏效果的提升则是显而易见的，就像电影中的特效和场景，也许只会使用几分钟乃至几秒钟，制作者可以粗陋简化地处理一下，也可以像好莱坞一样为了这几分几秒的场面花费上几千万的资金，至于哪一个会给观众带来更深的植入感和真实感则不言自明了。像有些游戏只会在广告中高唱凯歌，结果它号称繁华的都市只有两三个场景，大街上运动的活物加上野狗才七八个；自命宏大的战场只有十几个士兵，就算让周围的草木皆兵也超不过几十人，这让玩家如何体验你的繁华宏大，何来的真实感、植入感？如果经费实在紧张的话，也可以像《三国演义》中温酒斩华雄片段一样，虚写不实写，侧面表现不正面表现，何必非要学猴子上树自曝家丑呢？对玩家来说，你随随便便做出的东西，我当然也就随随便便地看看而已了。

四.其他几个问题。

1.故事线索单一。有些RPG给人的感觉就是城镇——迷宫——城镇——迷宫……像根竹筒似的直通BOSS面前。整个故事只有一条线索，一说到支线便是游离在主要情节外的什么寻宝、升级之类，像小说、影视中多条线索不断交错、分合的富于变化、令人欲罢不能的情况太少，纵观整个故事，结构单调呆板。这方面《FFVII》算是较有新意，但做得不够理想。

2.关于多结局。首先说明一下，现在流行的多结局和多线索可是两回事。将来游戏发展的方向必然是交互性越来越强，自由度越来越高，但RPG并不会变成MUD，这就涉及到一个故事自身的完整与其开放性的矛盾。如何在这二者间把握好微妙的平衡会是未来RPG一个很重要的课题。我个人是不倾向目前这种多结局制的。做个最简单的设想，《仙剑》中若是还有李逍遥一人拥三美的结局，还靠什么来赚玩家的眼泪？《天之痕》中与小雪的结局也属蛇足，因为小雪的性格一直是比较模糊的，只有让她挺身而出牺牲自己复活玉儿、恢复陈靖仇对师父的记忆，才能将她愿为他人牺牲的善良凸现出来，也可与开端月河村舍身换人的事件相呼应。目前多结局制的缺点也正在于此：为了满足部分玩家无聊的心理而牵强地损害了故事的完整和人物的性格。

3.关于迷宫。RPG容易给人拖沓冗长的感觉，相当一部分原因是迷宫的设置。迷宫割裂剧情过久，影响了故事发展的连续性，使玩家有与故事线索脱节的感觉，甚至忘了剧情的发展状况。尤其在这样一个快节奏的时代，恐怕很少有人能拿出时间平心静气地乐此不疲了。近年来大地图小迷宫的形式即是顺应现实对这种缺点的改进。但迷宫作为RPG的原始项目和基本元素，实在又很难轻易有大的改变，所以如何考虑最大限度地减少迷宫对剧情的干扰，怎样使其有机地融入到故事情节中（例如在迷宫中发展一些剧情），也是当前RPG需要解决的问题之一。

4.在RPG中塑造人物的方法。就现今电脑游戏的形式及电脑机能来看，刻画人物主要有以下几个方面：情节、对话（语音）、CG。情节不能脱离人物性格随意发展，应对人物刻画有帮助；对话一定要符合人物的性格特点、身份背景等；CG形式上更接近于影视，这方面可借鉴的就更多了。另外，环境和细节对刻画人物也是很有帮助的。总之，真正完美的RPG应是以人物为魂，情节做骨，环境、细节铺陈充当血肉的有机体。

本人并非圈内人士，所以要不揣浅薄来探讨这些，无非是想抛砖引玉为游戏制作者提点建议，毕竟我们玩家才是真正从荷包里掏钱让你们做下去的人，我们有权利让你们知道我们的想法。■

我不喜欢游戏

文/武婕　编辑/AWEI

我对电脑游戏的认识源于开始学着摆弄计算机那玩艺儿的时候。念大学时班上的男生们大都是游戏迷，还买来不少相关的书，没事儿可干的晚自习我便常跟同桌借读《家用电脑与游戏机》杂志（当然，现在已经改名了），正所谓"没见过猪跑也好歹吃过猪肉"，自然就知道了有数的那么几个游戏，但是真若算算我曾经玩过的游戏就只能用寥寥无几来形容啦。因为屈指可数当然都能叫出名字，有《大航海时代》、《极品飞车》、《美少女梦工厂》……但其实没有一个我曾打通关的，因为没有耐心，若干时日下来早就对手中的游戏深恶痛绝了，哪里还有什么兴趣可言，也就草草放弃罢了。至于一些我认为应归类为"疯狂性游戏"的比如《红色警戒》、《星际争霸》、《拳皇》什么的我就非常不感冒了，我很讨厌这些游戏，让玩家自以为是大军事独裁者带领大批敢死兵血腥厮杀，再慢慢培养起侵略扩张的野心，简直残忍之极！不过话又说回来，还有一个原因是我不屑谈起的，我好像天生就不适合玩此类游戏，无论如何也搞不清楚玩法，所以，我压根也不碰它们。于是我得出这样的结论，我不喜欢游戏，无论是游戏厅里的大机器还是计算机中装的东西。

可我老公却将它当成宝贝似的珍惜。家里的书柜中书没摆几本，游戏盘倒是塞满了几抽屉。我始终搞不懂它怎么会有那么大的魔力，吸引着众多人如此的痴迷。老公是忠诚的游戏捍卫者，几次三番想把我也拉进去。他教育我说好游戏都是有内涵的不只是好玩而已，在游戏里你可以把梦想变为现实，如果你喜欢上一款游戏，也一定和我一样舍不得离去了。可我仍然摇头，说去吧你，我才不会和你同流合污呐，不吃不睡的就只为将游戏打爆机？那又不是真的，你跟它着的什么急？

倒是有一款游戏给我挺深刻的印象，那是《仙剑奇侠传》。第一次见识这东西还是跟俩朋友去个体机房通宵战斗的时候，朋友在向我介绍这游戏时说它狠赚了不少女性玩家的泪水，也引出绝大部分男性战士的万种柔情。据说那里面很有那么几个缠绵悱恻的爱情故事，主要内容就是描述一个名叫李逍遥的帅哥闯荡江湖的经历，当然少不了若干貌若天仙（这是前提，不然没有上场的机会）温柔可爱的美女伴于左右，然后故事峰回路转，这若干美人一定得为救男主角在某个紧要关头不惜牺牲自己换得帅哥的平安和痛苦的爱慕，再然后就剩下凄然的结局：一男，一女（仅剩的那位）从此以后笑傲江湖，纵横驰骋。但是它没能如愿以偿的赚来我的眼泪，倒是激起了我对主题的不满意：为什么主角非得是男的，难道不可以这样设想，故事的主人公是一个漂亮精明的侠女，在她游历江湖的时候出现了几个冷俊专情的男侠，同样也是在若干紧急的时刻挺身而出为佳人牺牲自我，最后仍然是一女，一男（留下最好的）潇洒一生，那不是很不错的想法？可惜这只有在我做梦时才能成真喽。中国人几千年传下来的男重女轻的封建思想，在此游戏中尽显无疑，儒家思想的全民贯彻之深可见一斑。

要说我老公也真有耐心，为取得玩游戏的合法权利，他先不遗余力找来若干有趣的小游戏，比如五子棋泡泡龙什么的，然后笑嘻嘻的把我骗到家里那台破计算机前，教我学着玩。我故作糊涂不发表意见，由着他折腾，其实我早清楚他的阴谋诡计，想让我也慢慢喜欢上游戏，再跟着你"胡作非为"，哼！几个回合下来，老公脸上开始冒汗，原因无他，我声称若是想吃晚饭就必须让我取得胜利。最后，老公缴械投降，并且保证以后再不诱惑我玩计算机游戏。我心满意足，一脸甜甜的笑意。老公放弃了对我的诱拐，自己玩自己的游戏，我虽然不理他玩游戏，却常常竖起耳朵为游戏中动听的主题曲。

下一个星期日，老公因为有事加班，独自在家的我偷偷打开他的破计算机，那首王菲演唱的名为《EYES ON ME》的英文歌真是动听之极。这是日本游戏《最终幻想VIII》的插配曲，曲调婉转伤感，配那个凄美感人的爱情故事相得益彰，棒得很！还有这游戏的画面竟也制作得精美清晰，最让我开心的是这游戏的结局，美丽的女主角和她相爱的人终于得以团聚。人的天性大多是同情弱者，因而看到这样的结尾我自然满意了。晚上老公下班回家，我乐颠颠的向他报告这游戏如何如何赢得了我的心意，老公一副大吃一惊的模样，眼睛里却闪出几丝得逞后的得意。我突然有种踩到了地雷的感觉，可那游戏却已经深深的印进了脑子里。

当我端坐于计算机前手敲键盘在屏幕上写下以上文字的时候，我仍旧不喜欢计算机游戏，我还是不知道它到底妙在哪里。可是我却发现自己正渐渐被它吸引，不是玩游戏的过程，而是那些非常棒的故事情节和丰富漂亮的游戏画面，毕竟，这也是一种视觉上的享受嘛。既然咱缺那根玩的弦，索性把它当动画片来看也不错，对吧？■

难症会诊

向所有热心助人的玩友致敬！

| 主角 |菜鸟、老鸟和中鸟……
病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。
医师：请务必写明您的详细通讯地址。
| EXP |如您提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志；超过 300 字的解答另计稿费。
| LEVEL UP |年底评选 5 位会诊专家，赠阅来年全年杂志。
| 传送门 |北京 813 信箱《难症会诊》（100037）
或 reader@fcgm.com.cn
| AWEI 提示 |：①支持正版游戏软件。
②尽信攻略则不如无攻略。

取药处

20010601.古龙群侠传

【问】到洛阳后会有很多人追杀我，这是为什么?我杀了这些人后，声誉不停地下降，怎样才能使他们不再杀我呢？

【答】在城镇中被人追杀是无法避免的，因为是游戏中的暗雷。关于杀暗雷降声誉的问题，主要看影响声誉的几个方面：(1)带毒性、魔性的武器、铠甲、武功、暗器，不论队伍中何人拥有，无论杀正邪人物，都会降声誉。武器或武功的等级越高，声誉下降的就越多。(2)在运镖时杀绿林好汉（不是那些盗贼）。(3)在城镇中杀死正派武林人士（暗雷）。建议你可以去恶人谷和杀人庄打暗雷，会增加声誉。去恶人谷打暗雷时请注意他们的江湖套话，因为以后在别的城镇看到同样的套话，就知道这些是邪派人物。另外可以去各处打明雷（即开启随机遇敌），这些明雷（除动物外）都会增加你的声誉。完成主线任务时，也会迅速增长声誉。如果你有钱，可以去北京城找顾天涯，和他会话，不断给他 1000 两银子，你的声誉也就不断增长。另外如果你想在城镇中和任何暗雷开打，请记住“手下留情”，只打败正派人物，不杀他（即人物跪倒在画面中，没有消失）。

（浙江杭州　徐海滨）

【问】在游戏末期可遇上东郭先生，学会无相神功，请问学习此功的条件是什么？

【答】向东郭先生学无相神功，要求是玩紫鹤的结局，各项属性高于 80，但资质可以在 65 以上（建议学完涅盘经，并佩带两颗星石），要求所有属性全满，潜能在 3000 左右。并且你只有一次机会，请去华山前先存档。

以下 4 段关于无敌锁喉功的对话完成少于 3 个才是打紫鹤的结局：一、恶人谷和凤凰集的事件完成并回到欧阳喜家和欧阳喜对话后在凤凰集陈家老店和鬼外婆。二、在杀人庄遇见宋轻舟后，在长安城一民居中和老实和尚。三、官员府大院救李小欢剧情完成后，在汉口城酒楼中和司空摘星。四、在打败上官金虹的剧情完成后，在如云客栈中和楚留香。

（浙江杭州　徐海滨，天津　张雁军）

20010602.仙狐奇缘

【问】为什么我到了汉墓城郊的时候，进不了天南战场（破阵的三样宝物我全拿到了）？还有打完九寨沟后到风陵村去，千雪和小夕加入队伍，但只能看见千雪却看不见小夕，不知是怎么回事？

【答】⑴将游戏升级到 1.06 版，许多问题可以解决。⑵你确定已经得到三样宝物（“老子青衣”、“催魂剑”、“纲古坛”）了么？不会和拿“催魂剑”的三样东西“金剑”、“金令”、“玉如意”搞混了吧？⑶“纲古坛”必须在白天才能拿到，如果在没拿到“纲古坛”的夜晚去“汉墓城郊”将会遇到大将军黄羽的魂魄，可能会产生不能进入“天南战场”的结果，这是游戏的 BUG，没别的办法，Load Game 吧。⑷如果还不能解决问题，请支持正版软件。

（广西南宁　Eagle）

关于队伍中看不到小夕的情况，你可以从 http://games.sina.com.cn/downgames/updatex/02021755.shtml 下载《仙狐奇缘》的补丁升级就可以了。

（北京　SLOTH）

【问】请问在玄阴洗髓殿救出苏千雪的灵魂后该往哪里走？

【答】救出千雪的魂魄后从洗髓泉的右上角（从右侧的宝箱往右上走）离开，仔细移动鼠标应该可以发现离开的标志。

（广西南宁　Eagle）

20010603.猴岛小英雄Ⅳ逃离猴岛(中文版)

【问】在被老查克扔到猴岛后，遇到了海盗公主的祖父赫曼。攻略说用椰子砸他的脑袋就会忆起一些事情，可都怪我手贱，用椰子砸了他两下，之后用其它道具再砸他一点反应也没有，剧情无法延续。我现有存档全是砸傻他以后的，不知这是不是一个 BUG？各位大侠救命！

【答】既然已经砸傻了，还用多砸几下吗？拾起椰子再给 Herman 一下，他应该又正常了。这里 Herman 的记忆是个开关的模式，砸一下坏了，再砸一下就好了，但绝对不是 BUG。

【问】游戏才开始就遇到了问题，与酒吧老板扳手腕，要选择几句离谱的话压倒他才能请他当领航员，但是离谱的话有 20 句之多，望“家”中的朋友不吝赐教，指点一二！

【答】掰腕子的时候比较麻烦。在英文版里，你可以选择和对方说出来的话压韵的话来顶他，但是汉化作者显然无法照顾到这一点。不过有个窍门是：你可以多跟酒吧老板掰几次，你说一句，看他怎么应对。如果他回应对了（你的腕子被掰过去了），就记住这个问答的组合。积累一段时间后，再和他说话，他说什么，我们就按照“组合”的话去回应，连赢三次就可以获胜了。

（大漠奇侠　http://laras.yeah.net）

20010604.恐龙危机

【问】在大型升降机处，天上有翼龙出现，用抢将它们打死后进入控制室，但出来后又会有，并且出现一段动画，女主角被翼龙扔进排风扇，GAME OVER。请问如何解决？

【答】第二次从控制室出来时的确又会被翼龙抓住，此时必须要狂按控制键和方向键（可以在第一次被翼龙抓时练习练习），这样可以摆脱它，然后就该是翼龙遇到危机了。游戏中类似情况可以同样解决。

（天津　张雁军）

20010605.铁血联盟Ⅱ

【问】据说在游戏中可以得到一台机器人，请问如何得到?为何秘技无效？(1.06 版)

【答】游戏中的确可以得到一个机器人。在 Diedranna 的科学家 Madlab 逃走后，你可以在 H4 或 I11 遇到他，他在仓库里。找到开关打开暗门，对话后，他要摄像机和一支枪。摄像机在 Balime 的 Franz 那里买到（要好的，旧的他不要）。注意枪装上后不能卸下！还有，机器人声音很响:(至于秘技嘛……应该是 D 版的原因。

（上海　bbc）

20010606.异域镇魂曲（简体中文版）

【问】救跳舞火人的道具 Decanter of Endless Water 被我用鉴定术鉴定过一次，到珍奇品商店店主不管鉴定了（物品呈暗红色，无法点击），怎么办？在妓院 Kesai-Serris 没有给我 Ravel 所说的钥匙，我已经有手帕了，对话框里所有的选项都试过了，它就是不滴血，急死我了！在 Modron Maze 的迷宫里没有找到机器人 Nordom，也没有找到 Evil Wizard Lonstroct 和他的手下，传送石找到了。因为我级别低，只进了简单和一般两个难度，困难级未敢涉足，难道玄机在此？

【答】Decanter（无尽水瓶）经鉴定后，在商业区（或翻译成上城区）的西南角找到 Nemelle，向她提到 Decanter 一事，就可以找出解救跳舞火人的方法，回到燃烧酒吧就可解救 Ingus，加入并学到一些抗火能力。物品呈暗红色表示携带此物品的人不能使用该物品。

Ravel 迷宫：首先要到集会大厅的私人感应中枢找一个蓝衣法师 Quell，他会先要你到珍品商店买一些糖给他，然后会告诉你到那个迷宫需要 Ravel（或她的女儿）的东西才行；接着到妓院找某个妓女问出 Kesai-Serris 是 Ravel 的女儿，再问 Kesai-Serris，拿手帕就可要到血了，这是传送门的钥匙。然后在拿到传送门后使用才能进入 Ravel 迷宫（拿传送门需要完成另外的一连串任务）。

Modon Maze 迷宫：你说的没错，需要将困难度调到最大才能找到法师和机器人，要耐心的找；机器人可成为伙伴（意义不大），法师那拿到一个 8 级法术。实际上困难度的大小，一个是迷宫增大数倍，还有就是敌人厉害了许多。此外，该迷宫不是主要任务，可先不进去，在以后等级高了进去练练功就可以了。

本人觉得此游戏不愧是 99 年度最佳 RPG 游戏，我已经通关两遍，内涵十分深刻，探讨生命的生与死，值得推荐给大家。欢迎共同交流。

（江苏仪征　杨钟<yang3231147@etang.com>）

20010607.福尔摩斯探案 2 玫瑰纹身

【问】最后无法进入哈格罗夫的工作室后间，请问如何操作？

【答】你说的应该是哈格罗夫的底片贮藏室。应先前往瑞森裁缝店，将从罗伊•琼斯那里得到的钞票出示给瑞森看，瑞森承认这是他自己制作的伪钞。回到贝克街 221B，将配方照片在实验台上分析，得到一种特殊的溴化物。然后再前往哈格罗夫照相工作室，向哈格罗夫出示配方照片，他否认这张照片是他制作的。然后拉开窗帘，就可以进入那个房间了。

（北京　SLOTH）

20010608.爱的记忆

【问】正版完全安装，但玩到了中间时即游戏内的 6 月 2 日突然跳回桌面！每次重来都在此跳出，让别人去装也是一样，机子配置早超过了建议配置，请问该如何？谢谢！

【答】这是游戏的一个 bug，请到以下地址下载补丁修正包：http://games.sina.com.cn/downgames/updatex/04192269.shtml

（北京　SLOTH）

20010609.FIFA2001

【问】众位仁兄，本人购买了一套《FIFA2001》，但是在安装时遇到了问题。当我在安装到大约到 99%的时候安装停止，接着就跳出了下面一段英文：An I/O error occurred while installing a file.This is normally caused by bad installation media or a corrupt installation file.我连试几次都是这样，把它拿到朋友的机器上试试，它竟然可以完全安装并正常运行，

到底发生了什么事情？快来救救我！

【答】这个问题我曾经遇见过，I/O是输入（input）和输出（output）的缩写，指传述数据给电脑或从电脑中接收数据。由于是在安装中出的错，所以一定是你的光驱有问题。产生错误的原因是光驱无法读取指定的数据，这种情况一般多出现在可使用时间较长（一般为一年以上）的光驱读取D版软件时（很不可思议的一件事！），而且在使用该光驱读取其它软件甚至是盗版光盘时一切正常。解决办法：1.借一个相对好一些的光驱，装到你的机器上，用它来安装FIFA（安装后就可以把借来的光驱还回去了），而在玩游戏时仍旧使用你原有的那一个。2.买一个新光驱（如果按办法1安装FIFA后无法用原有的光驱玩游戏，那就只好再买一个光驱了）。

（辽宁沈阳　Ariel）

这是D版软件经常出现的错误（众人：你怎么知道的那么清楚？），这个……哈……谁叫俺知识渊博呢！出错信息说你的安装文件有问题，其实这与光驱的纠错能力也有关。注意在安装游戏前先关闭一切程序，而且安装的时候也不要对电脑进行任何操作。出现这种错误时一般点几下“RETRY”键就可以跳过去，不过不一定每次都管用。彻底的解决办法就是：去买正版！

（北京　SLOTH）

这种情况我在安装《重返不可思议机器》时也遇到过，如果你用的是C-MEIDA8738系列声卡，建议升级声卡驱动，否则任何版本的FIFA2001都无法安装（包括……）。

（Savagego）

20010610.家园

【问】中文版（48元的那种），为什么玩的时候不能使用显卡的3D加速功能？不论我选择OpenGL还是D3D都玩不了5分钟就退回桌面了（在多人模式中，当敌人的侦察机飞到我的势力范围后，我的飞机只要一向它开火立刻就退回桌面）！我的机器是“联想天鹤座”，基本配置为PⅡ350/64MB/Inter i740。请大侠帮助小弟一把，我着急呀！

【答】《家园》对显卡的要求很高，像i740这种低档的芯片已经不能胜任《家园》这种大三维制作的游戏了，特别是遇到复杂的3D处理时就会力不从心，跳回桌面。解决的办法就是换显卡，最低也要TNT以上的显卡，推荐TNT2 PRO，性价比高。另外现在很多人的机子里都装有CPU Cooler，在玩游戏时（特别是3D游戏时）请把它设为“Start Game”，否则也会跳回桌面。

（福州　林丹）

Inter i740显卡是比较早的3D加速卡，可能是你显卡的驱动程序还是原先的，没有进行过升级，建议你到www.my-drivers.com去升级，那里有最新的Inter i740显卡的驱动程序。我的显卡就是Inter i740显卡，升级后，以前有的不能玩的3D游戏现在可以玩了。快去升级试试吧！

（辽宁大连　阿飒）

20010611.开机问题

【问】每次开机都显示警告信息：Warning:Immediately back-up your data and replace your hard disc drive,A failure may be imminent按F继续后一切正常，请教原因。配置：PⅡ300/ASUS P3B.F/128M HY/GF2-MX32M/YMF 724/迈拓金钻4代10.2G/WIN98SE

【答】我也曾遇到过类似现象，后来发现是因为硬盘出现故障，硬盘中的SMART报警程序提醒用户及时备份重要文件并更换硬盘。所以如果你的硬盘还在其保修期内的话，还是赶快去换吧！

（重庆　walex）

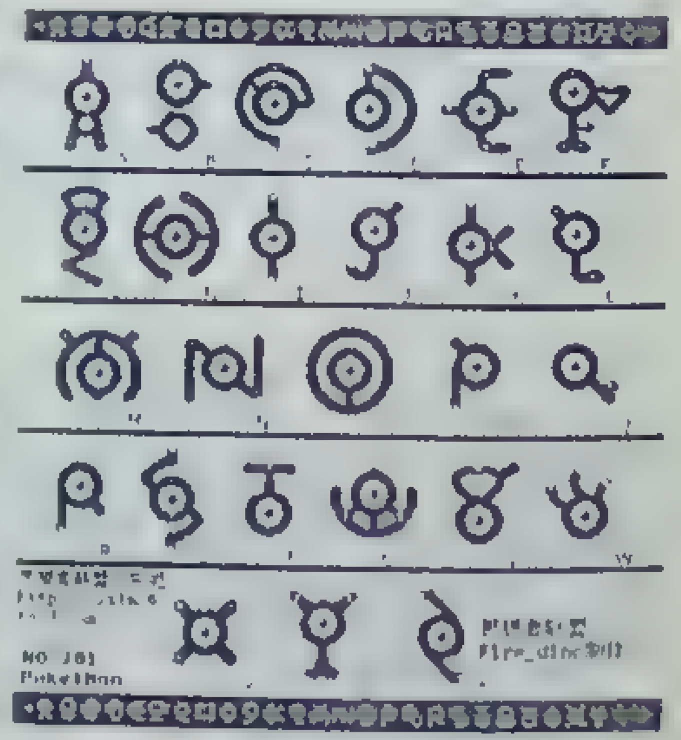
以前我遇到过这种问题，将主板电池更换应该可以解决。

（浙江宁波　超人狄加）

20010612.口袋妖怪·金（GBC）

【问】那26只201号妖怪到底想暗示什么？我将每只代表的单词一一列出，查明也搞不懂。另外，画画狗和吉利蛋在什么地方捉？金版和银版哪些妖怪是特有的？请各位无敌的大虾指点。

【答】关于亚鲁夫遗迹中的201号文字兽是金银和水晶版的中心谜题。你将它们代表的“单词”列出？呵呵，那是一本英文字典呀。26只普通的文字兽就代表着26个英文字母（见附图）。将它们全部捉到就可以完成小图鉴，并可以通过研究室的电脑打印出来。其实，还有1只闪光的文字兽，这样图鉴两边就可能对称了。并且，据传还有4只黄金文字兽。在水晶版中更有4条秘道在4个拼图的房间出现（莫非通往黄金文字兽的家？）。如果能凑齐全部的31只，到遗迹外的研究室里就会有隐藏剧情了，可能会得到稀有的道具或妖怪。但是到目前为止，我们还没有从本质上破译黄金文字兽的代码，所以无从验证传言。在《口袋妖怪》最新的美版电影《结晶塔的帝王》中，201号文字兽被赋予了神奇的控制精神的能力，作为未知的物种给人类带来危害，最终通过炎帝和主角的努力才打败它们。在水晶版中，它们又与水君有着联系。所以，谜题可能还会继续，如果你有兴趣或有更新的研究成果，欢迎到思想者联盟——口袋吧（http://sxzlm.home.sohu.com）与我们一起讨论。



吉利蛋（113号）在13~15号公路可以遇到，最好在早上。画画狗（235号）在亚鲁夫遗迹拼图洞穴外的草地处可以捉到，但十分罕见。

金版和银版均有一些特有的妖怪，现列出：

金版：10，11，12，27，28，56，57，58，167（37号公路），168（2号），207（45号），226（41号水道），231（45号），232（28号）

银版：13，14，15，23，24，37，52，53，165（37号公路），166（2号），216（45号），217（28号），225（冰之洞），227（45号）

（思想者联盟/sxzcld，Fire_dino）

候诊室

20010701.博德之门

O我已通关数次，但其中还有一些细节不太清楚，请指教：1.那西凯驻军处中，房间右下角的箱子不知如何打开。2.博德之门中，宫殿里许多箱子都打不开。3.《剑湾传奇》中，在杜拉格之塔第三层，刚下来时会看到三扇门，进入右边门后的房间中，右墙还有一扇门不知如何打开。（以上箱子或门用盗贼技能或魔法都不行）

（北京　影贼）

20010702.赛普特拉战记

O根据攻略在第七层用绳子和铁钩合成吊钩，把helgak壳拿到。后又到到第六层海盗基地弄燃料，需在阀门上绑上绳子，用钥匙打开。可这时绳子已与铁钩结合为吊钩，不能用在阀门上，情节进行不下去。请问该怎么办，是否还能得到绳子？哪位大哥大姐如有办法请救救我，小弟不胜感激。

（北京　阿布罗狄）

20010703.战争艺术2

O（正版）进入游戏后出现“视频无法使用，找不到VIDS:IV32解压缩程序”，而且在开场动画之后就显示“poart2 300程序执行非法操作，即将退出”的警告，按无法确定后就退出了游戏，不知是游戏程序本身问题还是我电脑的问题？请求各位的帮助，谢谢。配置：P133/32M/1.2G/S3 Trio64+ PCI(765)/Creative Sound Blaster16/WIN98SE/DX7.0。

（网上独行侠）

20010704.横扫千军之王国风云（中文版）

O游戏一载入就返回98桌面，在别人的机子上没问题，为什么？计算机配制如下：PⅢ 1G/256M/微星815EP-PRO/ATI radeon 32 DDR/WIN98SE。

（lgc1115@china.com）

20010705.西线风云

O运行游戏时经常死机，蓝屏时提示：The system is busy waiting for the close program dialog box to be displayed,You can wait and see it it appears,or you can restart your computer。如何解决望各位高手指点，不胜感激！电脑配置为PⅢ-1G/AOPEN-AX3SP（815EP）/HY-PC133-256M/昂达GEFORCE2 PRO（驱动为雷管0650）/WD20G（ATA100，7200R）/创新SB LIVE数码版。

（赵滨）

20010706.死机问题

O我的电脑在玩《三角洲3》时到指定地方死机，玩《半条命反恐精英》一样，但是能玩Q3、极品4、奥妮。还有在看REALPLAY时使用显卡全部加速也死，使用部分就行了。驱动上过好多遍，机器配置AMD-毒龙650/技嘉660+/Kingstone-64M1.2版/升技KT7/创新128D。请问怎么解决？

（22900604）

20010707.声卡问题

O玩《大富翁4》等游戏时，进游戏后就会返回桌面出现：“disable direct sound support in control panel/system/via audio controler/properties/setting and run again”，不知何意。游戏出现在任务栏，按后可返回游戏但没有背景音乐，有音效。在系统其他选项里pci system nanagement bus的前面有一个问号。我的声卡是k7mslota主板合成的，驱动已装。小弟为新手，请各位大虾帮帮我，感激万分！

（张诚）

20010708.关机问题

OPⅢ-667/Kingmax 128M PC133/IBM 20G/华硕CUSL-2/Geforce2GTS-32M/创新SB Live数码版/ACER 16XDVD/WIN98 4.10.2222A，现有以下问题无法解决，请各位大侠帮忙救命！

1.古墓4（最后启示录）第六关古墓守卫者过关后，先显示一段画面，后加载准备进入下关游戏时自动退出游戏，无死机，不能继续游戏。

2.关机时最后画面花屏但不影响正常关机。

（小温）

20010709.龙骑士传说（PS）

O小弟在用VGS玩《龙骑士传说》遇上了麻烦，在第4张碟后面准备打神木树时，一进入神木树就会进入死循环，只看见主角等人被吹上去后就没动静了，等了1个多小时还是老样子，真把我给难住了。我已经卡了有几个月了，试了不同版的VGS也没用，请各位大虾帮帮忙，如有存档不胜感激，我的e-mail:tyh203@sina.com。

（cloud）

20010710.勇者斗恶龙·特瑞的神奇王国（GB）

O在游戏中的旅行之扉，我除了星之祠上面一间屋子外全打完了，却就是进不了这一个，那个老头总是阻碍着，别人说是拿黄金史莱姆给老头上面的女孩子看就可以进了，但他却不给进，请问怎样才可以进这个旅行之扉？还有在游戏中有几只怪兽游戏中没出现过（不是????系），想得到它们也不知道如何下手，请告知：テユラソ，さそりアーヌー，デソタサウルス，わたほう。

（David）

杏花村

酒保日记

2001年6月3日　星期天　晴

今天陪夫人逛商场时，在门口书摊上看到新杂志上市了，我站在一边，当数到第七个人买了《家游》之际，夫人终于拎着两双皮鞋三件上衣四条裙子一大堆口袋走了出来，我刚刚积攒的喜悦心情转为悲喜交加，但很快就变成了大恸……当我清点了那一堆口袋之后。

2001年6月6日　星期三　晴间多云

第六期的读者调查表开始在我的办公桌上陆续堆积。印刷厂的装订又出现了点问题，但调查表的边缘出乎意料地齐整，看来读者们使用刀剪的技能点大幅上升了。宽慰之余我的心情悲喜交加，但很快就变成了大恸……当我仔细读过那一堆调查表之后。

2001年6月7日　星期四　多云

果然不出我之所料，读者来信和杂志论坛中涌动着一股很不好的暗流……大家希望我——为读者鞠躬尽瘁的模范酒保——去印刷厂劳动改造！据说这是我曾经许下的诺言。我有说吗？555……我怎么那么管不住自己的嘴啊？

2001年6月8日　星期五　多云间晴

不管怎样，今天还是要去参加考试。气定神闲地开过一百多米，警察同志做出了合格的表示——我终于拿到驾驶执照，成为LV1的马路杀手了！

与我同一驾校学习的一位目标公司的MM也顺利通过了考试。我们在兴奋过后，没有忘记对《傲世三国》跻身TOP100展开热烈讨论。遗憾的是，互联网上的Global100.com突然休克，从第六期起，杂志中的尖端100栏目也要暂时停顿了。

2001年6月11日　星期一　阴有零星小雨

群众舆论的力量有如今日的天气……我正未雨绸缪地打听印刷厂有没有招待所呢，老编不知听谁说了印刷厂的事，今天让我到库房领出了一顶蚊帐两瓶风油精，美其名曰派我去基层锻炼几天。临走前，我深情嘱咐小编们：谁也不要去看我，谁去我跟谁急！杂志纪念创刊七周年聚餐的时候，给我打电话……怎么这些家伙都不说话？世态炎凉……

2001年6月15日　星期五　雷阵雨

印刷厂工人们的工作的确是很辛苦的。在杂志装订的紧要关头，厂里负责行政、办公、后勤的大小干部们都要下车间，与工人们一起挥汗如雨地往塑料袋里装杂志和赠品。印刷厂的同志们说，《家游》的附赠品太多了，夹附赠品使杂志装订增加了难度减缓了进度，也出现了一些问题。看着他们和我一样紧锁的眉头，我琢磨着若想全身而退，得说理解万岁。

要说还是游骑兵和我感情深，这不今天来看我了。我不是说过不要来探望我嘛，真是，还带什么东西……哦，是雨伞……“老编让我来拿你这期的稿子！”游骑兵有气无力地说，啊……我在蚊帐中悠悠醒转过来，用颤抖的手把这本日记交给了游骑兵：我不行了……这个月不行了……快，把它交到党……编辑部……等等，我再写两句：

祝读者朋友们考试顺利，暑期愉快！

◇公告栏◇

2001年第5期读者问卷调查统计结果

读者对本期的总体印象：

很好　86.14%

一般　13.61%

不好　0.25%

读者对本期封面的印象：

很好　45.25%

一般　48.82%

不好　5.93%

读者最喜欢的文章：

文章	作者
1.文渊阁:生命之翼（37%）	粪琛
2.玩家沙龙:悼念游戏（18%）	风起涟漪
3.攻略手记:钢铁兄弟会策略及战术详解（11%）	Necroman

2001年第5期幸运读者名单

甘肃兰州	王　迪	吉林长春	栗文博
上　海	于　宙	北　京	闫　岩
黑龙江	张兴路	天　津	黄闽杰
湖北武汉	刘　楠	四川宜宾	邓　晗
广东南海	李丹凤	广东广州	姚忠泉
湖北武汉	苏裴翔	福建福州	黄志锋
山东德州	赵　鹏	四川成都	曾小波
上　海	黄雯菲	河北沧州	蔡振华
吉林吉林	谢宜楠	上　海	陆东升
北　京	张　楠	江　西	吴彦东
河南周口	马　亮	浙江杭州	刘炳俊
天　津	段晓东	北　京	李娜媛
江苏南京	孙　洋		

读者问卷调查幸运读者抽奖名额为25名。我们将为读者准备一套畅销游戏或应用软件作为奖品，在此感谢您的参与。本期幸运读者的奖品由捷径电脑公司提供

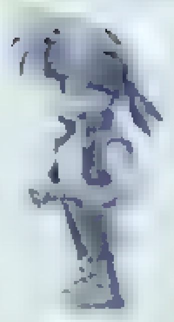
欢迎加盟捷径俱乐部
欢迎加盟捷径营销网络　JJsoft

知己空间

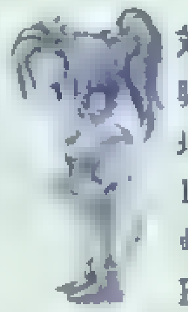
给我一个空间，很多人走过，感觉到心灵的问候……

参加征友的读者请写明自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编，连同有效证件（身份证、学生证、士兵证等）的复印件和100字左右的留言寄至“100037 北京813信箱《知己空间》”，职业、绰号(昵称)、星座、爱好、特长等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

郭欣颖（♀21）
昵称：豆豆
星座：金牛
地址：北京门头沟区双峪路二区五楼3单元101室
邮编：102300
留言：性格开朗活泼的我，愿与天下的boy或girl结为朋友，共讨电脑、英语、人生和追求。我深信“相识是缘，相知是情，相交是心”，愿以纯真换取一份纯情，让我们一起在知识的海洋中遨游吧！

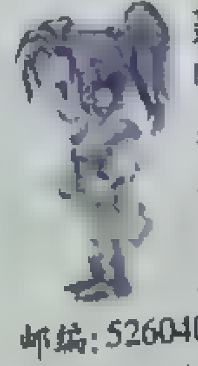


陆伟文（♂20）
爱好：动漫、PC Game
地址：广东省从化市街口镇村前路一巷16号1栋604房
邮编：510900
留言：我是一个中文PC Game的狂热分子，兴趣广泛，上至天文下至地理无所不爱，希望与喜欢动漫、PC Game、卫斯理小说的人结交。



刘继遥（♀16）
昵称：乱世佳人
地址：上海市中山南路622弄19号
邮编：200010
E-mail: lovemeljy@fm365.com
OICQ: 30595453
留言：曾经有许多重要的朋友来信摆在我面前，但是，我没有珍惜，当我失去她们的时候，才追悔莫及，人世间最痛苦的事莫过于此。如果上天能够给我一个再来一次的机会，我会对那些珍贵的朋友说：“我爱你们！”如果一定要在这份爱上加一个期限的话，我希望是一万年。想让你的世界充满色彩吗？还等什么，快写信吧！

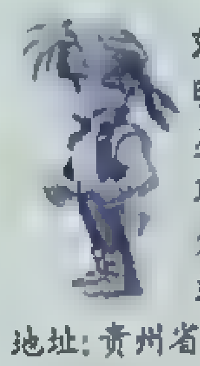
彭季（♂20）
昵称：罗宾汉
星座：金牛
爱好：唱歌、运动，射击，玩游戏，上网，搏击
地址：四川武警成都市支队警通中队一班
邮编：610081
寻呼：028-126-5003635
OICQ: 64068427
留言：我是一名电脑迷，性格开朗，喜欢交朋友。希望认识各位来自天南地北的朋友，与你们一起分享心的交流。



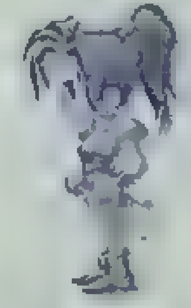
聂怡颖（♀17）
昵称：跳舞的小草
星座：巨蟹
爱好：看书，泡网，玩游戏，听音乐，喝咖啡
地址：广东肇庆中学高一(9)班
邮编：526040
留言：AB型血的我，佻脱不羁；六月出生的我，热情如火；属鼠的我，顽皮好动；巨蟹座的我，感情丰富。我就是我。

金晓东（♂18）
昵称：老菠萝
星座：牡羊
爱好：游戏，上网，吃零食
地址：皖太利万福隆超市对面13号星际网吧
邮编：236600
E-mail: laoboluo@sina.com
OICQ: 16946780（星际）55911666（九城）51888703（笑傲江湖之精忠报国）
留言：本人酷爱星际，却是个菜鸟，水平和玩星际的时间成反比。唉，各位大侠，谁才能帮助我脱离菜鸟成为老鸟呢？

叶子雨（♀16）
昵称：喵喵
星座：狮子
爱好：音乐，上网
地址：北京市化工职业技术学校
邮编：100023
OICQ: 32212728
留言：我是一个活泼开朗的女孩，非常喜欢音乐，上网聊天是家常便饭。我认为世界上最重要的就是朋友。与朋友一起聊天是我最大的乐趣。我人生最大理想是当个女强人，最大愿望是乘自己的游艇和朋友们一起出海。希望有与我志同道合的人与我成为朋友！



刘漾（♂19）
昵称：魔鬼班长
星座：双鱼
职业：军人
爱好：PC，TV Game，SF小说，足球，自由搏击
地址：贵州省贵阳市沙子哨农场驻警
邮编：550016
E-mail: rockrall@163.net
ICQ: 67073623
留言：本人虽身着橄榄绿警服，但却有一颗跳动的心。本人有十一年玩龄，五年前遇上PC，一见钟情。希望与天下所有PC玩家和愿与我交往的男女大侠结为知己。



董君培（♀16）
昵称：小培培
星座：天秤
爱好：听歌，看漫画、杂志，写信，逛街
地址：北京市丰台区丰台路中学初二(3)班
邮编：100071
留言：生活在都市与乡村交界地的一个女生，不善良，也不算坏。爱好漫画和Game的我，期待你的来信！

叶向林（♂21）
昵称：经纪林
星座：双子
职业：销售业务
地址：广东省广州市西槎路金德苑同恰阁711房
邮编：510407
留言：我是一个爱好篮球、足球、上网、音乐的

男孩。真诚希望能有和我志趣相投的男孩、女孩成为好朋友！

淑思雅（♀15）
昵称 秋丝
绰号 小蛇
星座 金牛
血型 B
地址：北京市丰台区育芳园小区13-2-502
邮编 100070
留言：我拥有一个个让人捧腹大笑的故事，一张张开心的鬼脸，一件件倒霉的事情，还有你意想不到的惊喜。啊！对了，我可是个怪女孩，我美丽，泼辣，但不缺乏温柔，我的关心会让你受不了的，哈哈！快来信吧，我可爱的friend。

颜磊（♂20）
昵称：眼泪
星座：天蝎
爱好：赛车，电脑，所有球类项目
地址：浙江公安专科学校2000大队计算机2区队
邮编：310053
留言：谁的眼泪在飞，是不是流星的眼泪，变成了世界上每一颗不快乐的星……你快乐，所以我快乐；你不快乐，我会让你快乐！

严丽萍（♀18）
星座：双鱼
爱好：看恐怖、搞笑和科幻电影，看漫画，画漫画，看小说，吃零食，打瞌睡
地址：上海市浦东新区东昌路东昌新村25号401室
邮编：200120
留言：我是一个普通的职校生，内向不喜欢说话，但在信中我非常活泼开朗。我的优点并不多，但对朋友绝对守信、忠诚。来信的最好是16~20岁的女性朋友，并且与我有一点相同爱好，诚者必复。

吕文轩（♂19）
昵称：剑仙
星座：牡羊
爱好：日本战国历史，日本音乐与日剧
地址：广东省广州市华南理工大学电力学院2000级电气（1）班
邮编：510640
E-mail：hnlg0771@263.net
OICQ：14853654
留言：我是一个爱好广泛、待人热诚的北京男孩，酷爱上网、聊天，游戏中RPG与历史模拟SLG是我的最爱。渴望能与远方的你结识，不要犹豫，用你手中的笔或键盘给我来信吧！

李承冲（♂19）
昵称 飞小四
星座 天秤
爱好 上网，PC Game，卡通，足球，文学
地址 河南省开封市南关区曹济桥街6号付4号
邮编 475000
E-mail tsath@yeah.net tenfires@163.com
OICQ 16508123 38194475
留言：我是一个爱好广泛、性格开朗的男孩，最喜欢各类卡通和电子（脑）游戏，以RPG和即时战略为最，也嗜好看书，最爱沉醉于书海。希望与天南地北的朋友认识，共同切磋游戏。快来信吧！^^

王翔（♂19）
星座：狮子
地址：湖北武汉自来水技校9802班
邮编：430034
E-mail：wy0302@sina.com
OICQ：6800181
留言：我是一个还比较活泼的阳光少年，对于Game有着天生的特殊爱好。如果你我志趣相同，希望不要错过哟。我的格言是：活着，活得就像你明天将会死去，工作着，工作得就像你将会永远活着。

刘微（♀20）
星座：巨蟹
爱好：画画，乒乓球，电脑游戏，酷爱武侠RPG、生化危机
地址：北京朝阳区管庄西里44楼2门601号
邮编：100024
留言：我是一个天真、爱动、大胆、有些内向的女孩，我喜欢小动物（小猫……）。我希望交一些真诚、有爱心的朋友，有共同爱好的快给我来信吧！

陈仪（♀17）
昵称：OuOu
星座：双鱼
爱好：听歌，上网，交友
地址：北京市丰台区右安门玉林里60号楼8门809室
邮编：100054
留言：我是一个爱浪漫的女孩，我希望在茫茫人海中与你相识，让我们一起分享快乐，分担忧愁，成为真正的知己。记住有一个在月光下等你来信的女孩。

卢功名（♂19）
昵称："假"
星座：射手
爱好：滑冰，上网，听歌，足球
地址：江西司法警官学校昌北校区一大队62中队
邮编 330013
呼呼 0793-126-2889419
OICQ 47495556
留言：大家好！我是一名身着新式警服的预备警官，性格活泼开朗大方，喜欢娱乐，酷爱交友，所以我想结识世上所有真心相交的朋友。21世纪是一个非常流行交友的世纪，如果您想了解我们警校的生活，请快快提笔给我写信吧！用书信架起我们友谊的桥梁，我期待着更多朋友的佳音。

刘亮（♂18）
昵称：红粉
星座：金牛
爱好：DIY，编程，上网，游戏，足球
地址：新疆米泉市第一中学高二（5）班
邮编：831400
E-mail：liu-533@263.net
OICQ：36846870
留言：DIABLO Ⅱ是我的至爱。《家》月月令我溶化，如今我已变得很甜，很甜，想尝尝吗？

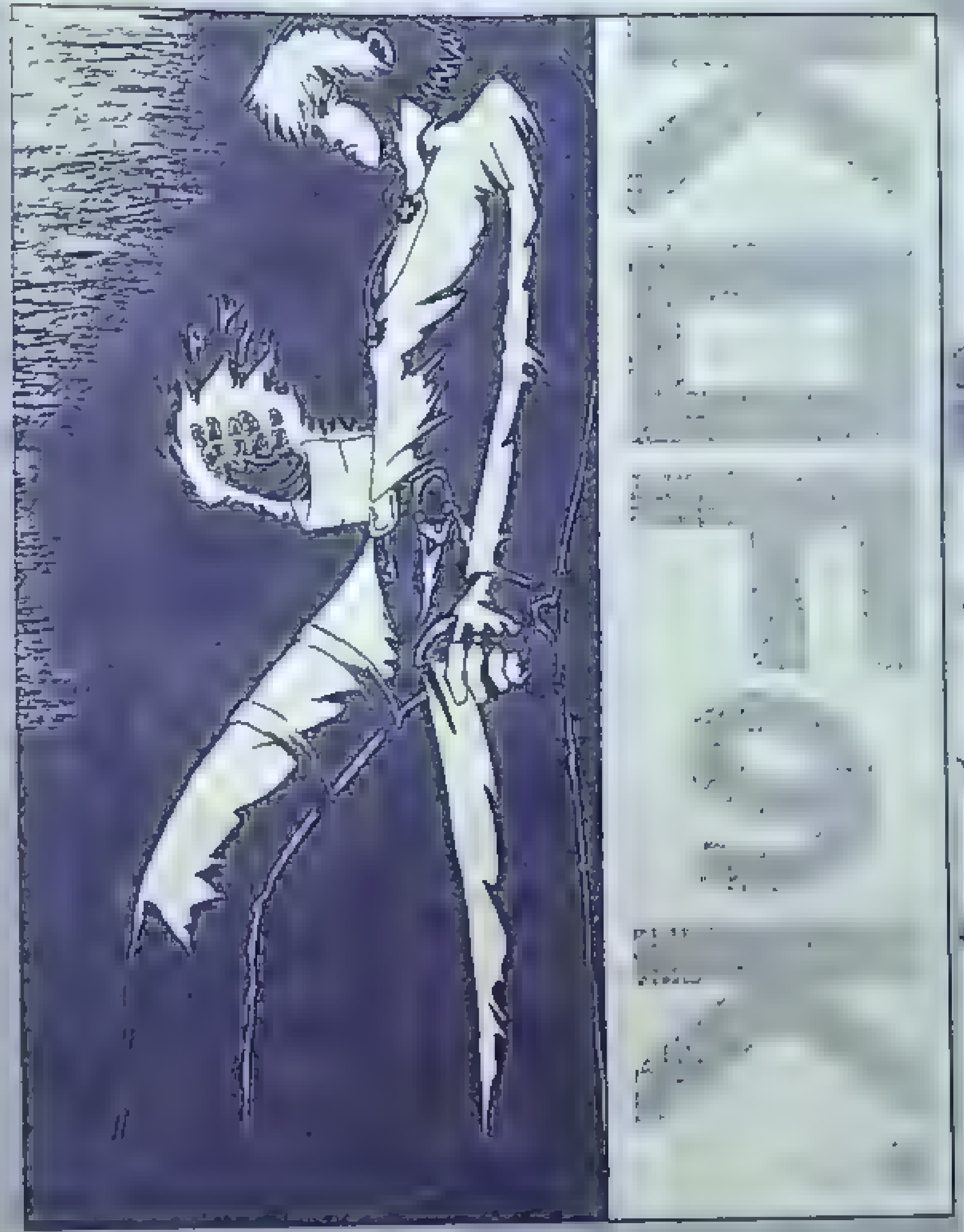
丛培龙（♂20）
昵称：化骨龙
星座：金牛
爱好：看漫画，绘画，PC Game，打篮球，上网
地址：吉林省白山市师范学院99级4班
邮编：134300
OICQ：23411701
留言：有缘千里来相识，本人愿广交天下之士，有与我同样爱好的朋友请与我联系，来信必复。

刘刚（♂20）
昵称：对数
星座：天秤
爱好：打篮球，看书，上网
地址：湖北省武汉市湖北大学数计系2000级计应（一）班
邮编：430062
OICQ：75518140
留言：我是一个平凡的人，希望在平凡中交一个不平凡的朋友。

★请大家在交友过程中保持应有的自我保护意识，尽量避免交易、借赠等经济往来，妥善处理自己及他人的个人隐私，防止极个别不法分子利用人们的善良和真诚进行欺诈活动。

上期彩版最佳作品：江西李铮的《野蛮人》
上期黑白最佳作品：河南阎亚明的《盟军英雄——贝蕾帽》

▼《侍魂之爱情的力量》 吉林 金承英


▲《KOFのK'》 广西 欧维
石子：仔细看，K'的右手……被烧得就剩下骨头了啊。那，也是一种绝技吧（汗一）。~:-0

▶《古墓丽影——劳拉》 江苏 KEN
石子：劳拉在家里待得太久了，也该出来运动运动了。看，都发福了。-_-

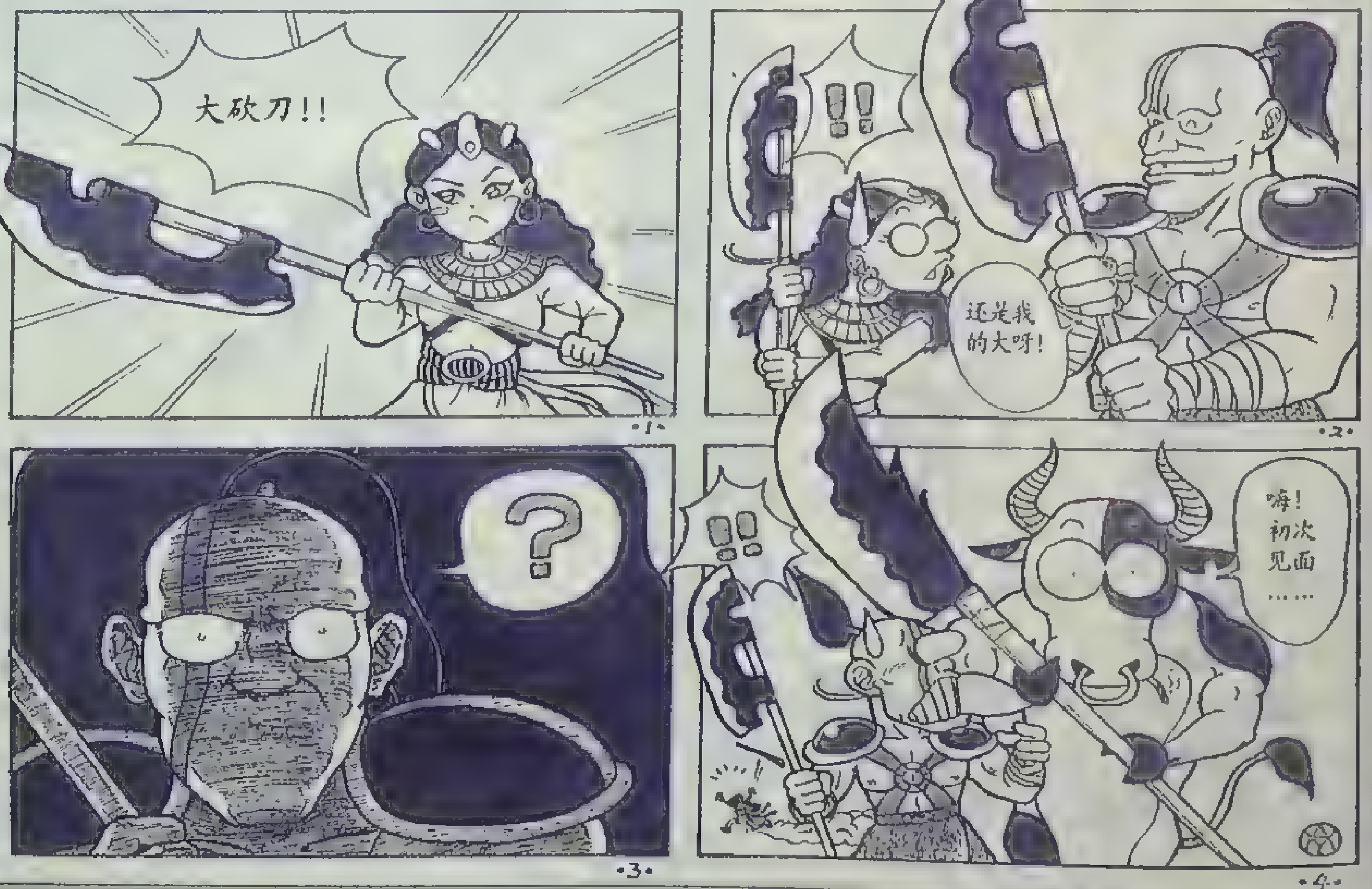
▶《兽人》 湖南 刘劲

哇，她的脑门好象大了点，里面一定藏了不少智慧吧？(ﾞ)

石方：好可爱好漂亮！谢谢绯水给我们带来这么漂亮的MM，不

◀《绿野仙踪》 福州 绯水

▼《Diablo II之“小巫见大巫”》 北京 艾洋



天人互动精品光盘游戏
天人互动

天人互动精品光盘游戏
天人互动
biggamer.com

天人互动精品光盘游戏

天人互动

天人互动精品光盘游戏

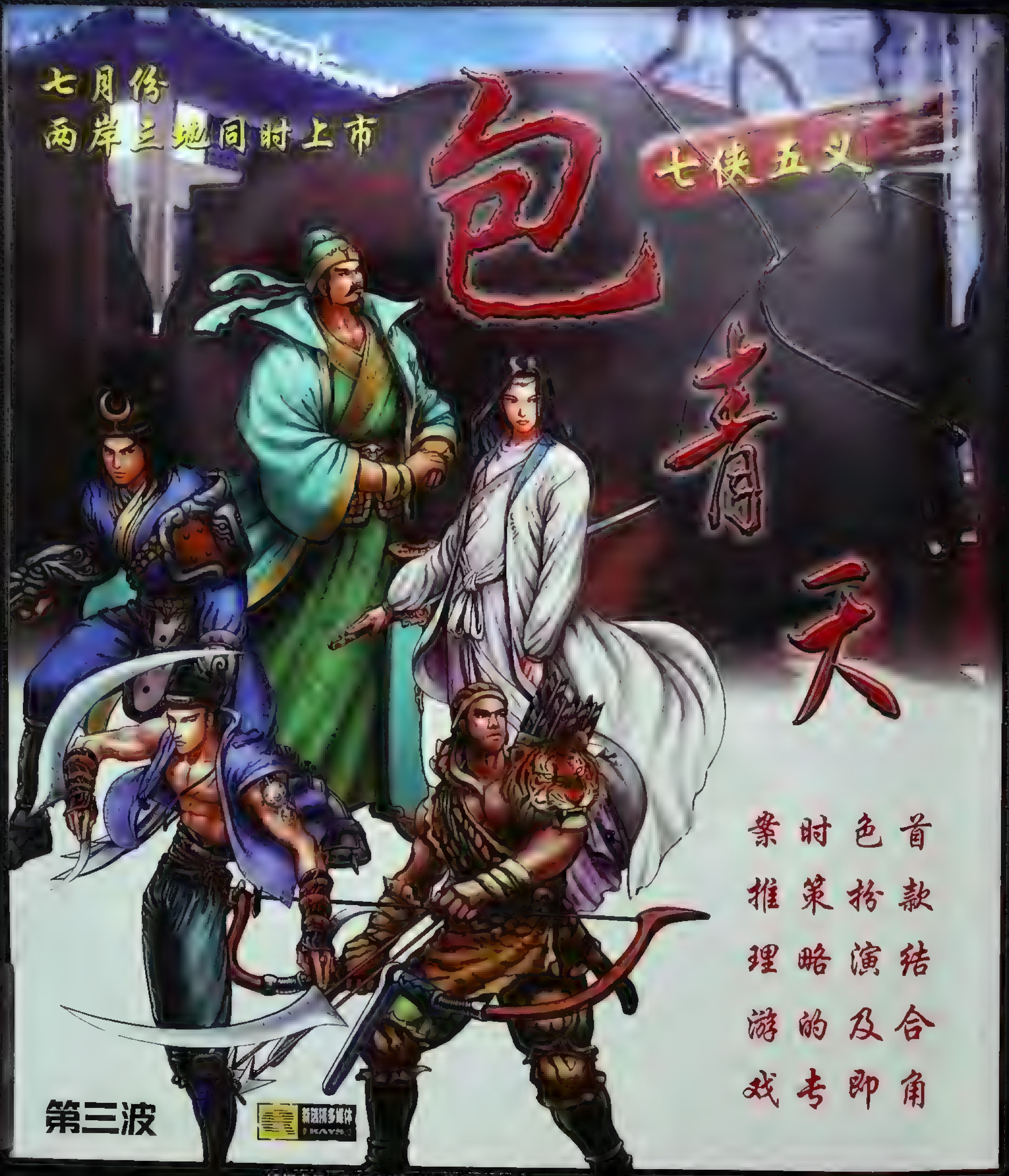
天人互动

SEGA
即将上市
赠精美徽章
精准的枪法
罪恶的克星
中文版
死亡之屋2
类型：射击
中文版
UR特警2
类型：射击
天人互动
biggamer.com
天人互动精品光盘游戏

即将上市
SEGA
著名游戏《死亡之屋2》的改版，体验全新打字乐趣
数种新颖独特的练习模式，迅速提高玩家打字水
全新中文版，适合国内玩家打字口味
支持网络联机，玩家可以并肩作战
most dangerous
赠精美徽章
中文版
死亡打字员
类型：打字
天人互动精品光盘游戏
天人互动

天使音乐会
即将上市
中文版
KOGADO
即将上市
中文版
战术模拟
KOGADO
即将上市
中文版
育成解谜
幸福姊妹花
KOGADO
即将上市
中文版
恋爱养成
模拟经营
花暦 はなごよみ
cyc
折翼天使的浪漫之旅
熱賣中
育成游戏与动作角色扮演游戏的完美结合
前所未有的简单战斗操作，轻松上手
眼花缭乱的魔法攻击
数十种怪物造型可爱有趣
中文版
Lost memory of Angel
Frane
失忆天使
飘羽
敵を決めて
ターゲットロック
攻撃！
選択して
C-XC CREATE
天人互动精品光盘游戏
天人互动

WAEI
我已是“六翼天使”啦，
想挑战我？
来“大法师”吧！
火爆上市
随游戏赠送
300点
WCS点数
建议零售价35元
世界三大网络游戏之一 T4C
大法师
巨龙 骑士 魔法 战斗 贸易
“六翼天使”——大法师的世界中最受人敬畏的称号等你问鼎！
姓名 迪奥
年龄 187岁
职业 光明系六翼天使
出没地点 “天使”服务器，石阵岛
出没时间 晚8:00 - 凌晨5:00
擅长武器 硬金属链枷
擅长魔法 地狱之火
习惯穿着 精灵银丝袍、失落的龙之盔
详情请上 www.waei.com.cn 查询
总代理
WAEI
北京华义联合软件开发有限公司
总经销
晶合
北京晶合时代软件技术有限公司



诚招产品、行销业务高手 详情请访问 www.acegame.com.cn

地址:北京市车公庄西路乙 19 号华通大厦北楼 B 座 323 室 | 邮编:100044 | 电话:(010)88018833 | 传真:(010)88018233 | E-mail:acertwp@public.east.cn.net

上海分公司地址:上海市瑞金南路 1号海兴广场 16H | 邮编:200023 | 传真:021-54521019 | 电话:021-64223192

[华彩软件]
SOFTCHINA
全球专业软件发行商
一本精彩游戏轻松学习的杂志！
家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
祝贺家游创刊七周年
■Conquest is a trademark of FRONTIER Co., Ltd. ©2001 FORNTIER CO., Ltd
在这个不可思议的惊
Enter N

祝贺家游创刊七周年
飞拓国际
FRONTIER
■Conquest is a trademark of FRONTIER Co., Ltd. ©2001 FORNTIER CO., Ltd. All Rights Reserved.
不可思议的
在这个不可思议的惊奇世界里，你将要带领小燕子、永琪、紫薇、尔康、晴儿、萧剑一行人，超越一层层意想不到的
Enter New Worlds
Internet

还珠格格
The Return Princess
All rights reserved. Unauthorized copying, hiring, lending, public performance
and broadcasting of this disc prohibited
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
小燕子决战大富翁专属STARCARD
小燕子
Conquest

的
Enter New Worlds
小燕子、永琪、紫薇、尔康、晴儿、
箫剑一行人，超越一层层意想不到的
Internet
小燕子决战大富翁
Conquest
热卖中